

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IV DI MI NURUL HIDAYAH ROWOREJO
NEGERIKATON PESAWARAN**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**RIFKY KHUMAIRO ULVA
NPM. 1211100032**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1437 H/ 2016 M
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK**

**PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IV DI MI NURUL HIDAYAH ROWOREJO
NEGERIKATON PESAWARAN**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh

**RIFKY KHUMAIRO ULVA
NPM: 1211100032**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Pembimbing 1: Dr. Nasir, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing 2: Nurul Hidayah, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1438 H/ 2016 M**

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IV MI NURUL HIDAYAH ROWOREJO
NEGERIKATON PESAWARAN

Oleh
Rifky Khumairo Ulva
NPM.121110032

Penelitian dilakukan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik materi koperasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media pembelajaran berbasis komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis komik peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model Borg and Gall yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu melakukan penelitian studi pendahuluan, desain produk dan produksi pengembangan, validasi ahli yaitu uji kelayakan media pembelajaran berbasis komik yang terdiri dari tiga ahli materi, tiga ahli media, dan tiga guru, uji lapangan terdiri dari uji kelompok kecil dengan sepuluh orang peserta didik dan uji kelompok besar dengan dua puluh tujuh orang peserta didik. Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 165,91% dikategorikan sangat layak, rata-rata ahli media 70,73% layak dan rata-rata penilaian guru 88,58% sangat layak. Sedangkan penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar memperoleh rata-rata presentase sebesar 83,67% yang dikategorikan sangat layak. dan 99,07% yang dikategorikan sangat layak hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Komik, Ilmu Pengetahuan Sosial



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Tlp. (07217) 703260

PERSETUJUAN

**Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL KELAS IV DI MI NURUL HIDAYAH ROWOREJO
NEGERIKATON PESAWARAN**

Nama : RIFKY KHUMAIRO ULVA

NPM : 1211100032

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosyahkan Dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Nasir, M.Pd
NIP.196904052009011003

Pembimbing II

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012002

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Svofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP.196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131

PENGESAHAN

Proposal dengan judul, "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV DI MI NURUL HIDAYAH ROWOREJO NEGERIKATON PESAWARAN**". Disusun oleh : **RIFKY KHUMAIRO ULVA**, NPM : **1211100032**. Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah Diujikan Dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : Selasa / 06 Desember 2016.

TIM MUNAQASYAH

Ketua	: Drs. Abdul Hamid, M.Ag
Sekretaris	: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I
Penguji Utama	: Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I
Penguji Pendamping I	: Dr. Nasir, M.Pd
Penguji Pendamping II	: Nurul Hidayah, M.Pd

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

Dr. H Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608 10198 7031001

MOTTO

﴿الْعِقَابُ شَدِيدٌ لِّلَّهِ إِنَّ اللَّهَ وَاتَّقُواْ وَالْعُدَّوَانَ الْإِثْمَ عَلَى تَعَاوُنُوْاْ وَلَا

Artinya “*Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya*”..¹

(QS.Al-Maidah:2)

¹Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, (Bandung : Examedia Arkanieema, 2009), h.245

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik – sebaiknya. Dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas makaskripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Ayahanda Syamsudin dan Ibunda Siti Khoiriyah yang telah banyak berjuang memberikan dukungan moral dan materi, memberikan motivasi serta selalu mendo'akan untuk keberhasilanku, terimakasih untuk untaian do'a yang mengiringi setiap langkahku dengan kasih sayang hingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikan S1 di IAIN Raden Intan Lampung.
2. Adikku Shiva Aulia Zahra dan Abisheka Ramadhan Arfa yang telah memberikan semangat, do'ad dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.

RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap penulis adalah Rifky Khumairo Ulva. Dilahirkan pada tanggal 30 November 1994 di Lumbirejo, Negerikaton, Pesawaran, buah cinta seorang ibu yang bernama Siti Khoiriyah dan seorang ayah yang bernama Syamsudin. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, memiliki adik yang bernama Syiva Aulia Zahra dan Abisheka Ramadhan Arfa.

Penulis mengawali proses pendidikan formal yang dimulai dari taman kanak-kanak Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton dan lulus pada tahun 2000 kemudian melanjutkan sekolah di Madrasah Ibtida'iyah (MI) Lumbirejo dan lulus pada tahun 2006 kemudian melanjutkan lagi di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTSN) Pringsewu dan lulus pada tahun 2009 kemudian melanjutkan kembali di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kroya Jawa Tengah dan lulus pada tahun 2012. Setelah itu melanjutkan pendidikan kejenjang perguruan tinggi pada tahun 2012 dan diterima sebagai mahasiswa Pendidika Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI) di fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung pada semester I TA.2012/2013 yang kebetulan menjadi angkatan pertama di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Selama di kampus penulis tidak hanya kuliah saja akan tetapi aktif dan terlibat dalam organisasi intra di kampus, yaitu HMJ PGMI sebagai Wakil Sekertaris Kaderisasi pada periode 2013-2014 sedangkan ekstra kampus penulis aktif di Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) Komisariat Tarbiyah Cabang Bandar Lampung IAIN Raden Intan Lampung

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahpuji syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Skripsi yang penulis angkat berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”**. Merupakan tugas akhir study untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan dan bimbingan semua pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikanterimakasih, terutama kepada:

1. BapakDr.Chairul Anwar, M.Pdselaku Dekan Fakultas TarbiyahdanKeguruan IAIN Raden Intan Lampungbesertajajarannya.
2. IbuSyofnidahIfrianti,M.Pd dan IbuNurulHidayah,M.Pdselaku Ketua dan Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas TarbiyahdanKeguruan IAIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Nasir, M.Pd selaku pembimbing I dan IbuNurulHidayah,M.Pd selaku pembimbing Iyang selalu memberikan arahan bimbingan dan motivasi dari awal penyusunan sampai dengan penyelesaian skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen PGMI yang telah memberikan saran dan bimbingannya, sehingga penulis skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Yuni tamziyah, S.Pd.I selaku kepala sekolah MI Nurul Hidayah Roworejo dan Ibu Siti Juwariyah, S.Pd. I. selaku guru mata pelajaran IPS kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo.
6. Aris Munandar, Anggun Okta Pratika, Antika Mulyani, Vivi Mey Indriyani, Putri Tanjung, Dian Andesta Bujuri, Dede Fadilah, Fiki Hermansyah, Septika Laily Anti (WWG), Merlia Efriani, Sahabat yang telah memberikan banyak bantuan, motivasi dan wawasan selama masa perkuliahan di kampus dan menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat PGMI Angkatan 2012 khususnya kelas B Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan dukungan kepadaku serta teman-teman semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
8. Teman-teman KKN kelompok 128 dan PPL kelompok 76 yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
9. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada kalian semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan. Hal ini disebabkan karena masih terbatasnya ilmu dan teori penulis kuasai. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan dan kesempurnaan karya penulis di kemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca.

Bandar Lampung, 22Oktober2016
Penulis

Rifky Khumairo Ulva
NPM. 1211100032

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran Berbasis Komik	14
B. Ilmu Pengetahuan Sosial	25
C. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	39
D. Kerangka Berfikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	44
B. Langkah Penelitian Pengembangan.....	45
C. Teknik Pengumpulan Data	53

D. Instrumen Penelitian	57
E. Teknik Analisis Data	58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian	
1. Studi Pendahuluan	61
2. Desain Produk dan Produksi Pengembangan	64
3. Data Hasil Validasi Ahli	69
a. Validasi Ahli Materi	69
b. Validasi Ahli Media	71
c. Validasi Guru	74
4. Data Hasil Uji Lapangan	76
a. Uji Kelompok Kecil	76
b. Uji Kelompok Besar	78
5. Revisi Produk	
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	
1. Penilaian Ahli Materi	81
2. Penilaian Ahli Media	81
3. Penilaian Guru	82
4. Penilaian Uji Kelompok Kecil	83
5. Penilaian Uji Kelompok Besar	84

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan	86
B. Saran	86
C. Penutup	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kedudukan Komponen-Komponen Pembelajaran.....	15
Gambar 2.2 Lambang Koperasi Indonesia.....	34
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir Media Pembelajaran Berbasis Komik Kelas IV	43
Gambar 3.4 Langkah-Langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D) Menurut Borg and Gall.....	46
Gambar 3.5 Tujuh Langkah Tahapan Yang Dilaksanakan Metode Research and Development (R&D) Menurut Borg and Gall	47
Gambar 4.6 Proses Pemberian Teks.....	65
Gambar 4.7 Proses Setelah Pemberian Teks.....	66
Gambar 4.8 Proses Sebelum Pewarnaan	67
Gambar 4.9 Proses Setelah Pewarnaan	68
Gambar 4.10 Diagram Batang Penilaian Komik Oleh Ahli Materi	71
Gambar 4.11 Diagram Batang Penilaian Komik Oleh Ahli Media	73
Gambar 4.12 Diagram Batang Hasil Penilaian Guru	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan Koperasi Dengan Badan Usaha Lain.....	15
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Berbasis Komik.....	57
Tabel 3.3 Kriteria skor yang digunakan pengembangandalam memberikan penilaian pada komik	59
Tabel 3.4 Tabel Skala Kelayakan.....	60
Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian Ahli Materi	70
Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Ahli Media	72
Tabel 4.7 Data Hasil Penilaian Guru.....	74
Tabel 4.8 Hasil Uji Kelompok Kecil.....	77
Tabel 4.9 Hasil Uji Kelompok Besar	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan atau latihan bagi peranannya di masa mendatang.² Pendidikan diartikan sebagai proses mendewasakan anak, maka pendidikan hanya dapat dilakukan oleh orang yang lebih dewasa kepada anak yang belum dewasa. Romo Drijarkoro S.J. mengatakan bahwa pendidikan adalah proses memanusiakan manusia muda. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I, Pasal I, Ayat 2 bahwa: “Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945”³

Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi dan keterampilan yang ada pada dirinya sesuai dengan bakat, minat, kemauan, dan juga lingkungannya. Pendidikan juga termasuk faktor penting bagi sebuah bangsa, karena untuk menjadi bangsa yang maju haruslah dibangun oleh manusia-manusia yang berpendidikan, cerdas, dan terampil.

²Noor Ms Bakry, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset, 2012), h. 2.

³Ary H. Gunawan, *Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h.55-56.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi :

يَفْسَحْ فَأَفْسَحُوا الْمَجْلِسَ فِي تَفْسَحُوا الْكُفْلَ قِيلَ إِذَا أَمْنُوا الَّذِينَ يَتَأْتِيهَا
 أُوتُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ أَمْنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ فَاذْشُرُوا وَأَنْشُرُوا قِيلَ وَإِذَا الْكُفْلُ اللَّهُ
 خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمَ

Artinya :

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujadilah: 11)⁴

Ilmu pengetahuan sangatlah penting bagi kehidupan seperti perintah Allah SWT, bukan hanya berguna dalam kehidupan namun Allah pun sudah berjanji bawasannya orang-orang berilmu akan diangkat derajatnya. Maka dari itu proses pendidikan senantiasa menjadi perhatian dan terus dikembangkan dalam memajukan kehidupan.

Tujuan pendidikan seperti yang disebutkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menyatakan:

⁴Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, (Bandung : Examedia Arkanieema, 2009), h. 543.

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentukkan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”⁵

Ketika berbicara mengenai pendidikan, maka tak akan lepas dari pembahasan mengenai pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung di dalam lembaga non formal maupun lembaga formal seperti sekolah yang mempunyai komponen kegiatan belajar mengajar (KBM) suatu sistem harus mencakup: tujuan, bahan/materi, guru, siswa, sarana/media, metode, dan evaluasi.

Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

⁵Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung : Fokusindo Mandiri, 2012), h.

Tujuan dan esensi pendidikan IPS mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. IPS yaitu pembelajaran hanya menekankan aspek kognitif semata.⁶ Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bagian dalam sistem pendidikan di Indonesia serta merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari tingkat dasar (SD). Setiap pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik kedalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.. Menurut Sudjana menyatakan bahwa belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.⁷

Salah satu materi dalam Ilmu Pengetahuan Sosial adalah koperasi. Kata koperasi tidaklah asing di telinga peserta didik, namun mempelajari apa itu koperasi dan bagaimana koperasi dijalankan adalah hal yang baru bagi peserta didik. Dalam silabus dipaparkan materi koperasi yang diajarkan untuk kelas IV SD meliputi latar belakang terbentuknya koperasi; tujuan dan manfaat koperasi; macam-macam koperasi dan bidang usahanya; dan peranan koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

⁶Etin Solihatin, Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran Ips*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), h.1-2

⁷Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 1

Koperasi dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 1992, disebutkan bahwa pengertian koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan. Koperasi bertujuan untuk menyejahterakan anggotanya. Dengan kata lain koperasi adalah sebuah gerakan ekonomi kerakyatan tidak bertujuan untuk mencari keuntungan, namun meningkatkan taraf hidup atau kesejahteraan anggotanya melalui usaha bersama.

Sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Oleh karena itu, perlu suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, fleksibel, dan efisien. Media komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain. Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang disajikan dengan komik mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, Sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangkan bacaan tersebut

dibandingkan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah. Dibandingkan dengan buku pelajaran sekolah pada umumnya, komik mempunyai beberapa kelebihan sehingga lebih memikat peserta didik untuk mau membacanya.

Komik juga mempunyai kelebihan dalam pembelajaran, disamping sifat-sifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. Hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan peserta didik untuk membaca dan merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut. Melalui komik, materi koperasi dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas. Hurlock menjelaskan argumen yang menguntungkan komik adalah :

- a. Komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan
- b. Komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca
- c. Prestasi pendidikan yang dicapai siswa yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya
- d. Siswa diperkenalkan dengan kata-kata yang luas, banyak kata yang dijumpainya lagi dalam bacaan lain

- e. Buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebarluaskan propaganda yang menentang prasangka
- f. Komik memberi siswa sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan
- g. Siswa mungkin mengidentifikasikan dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya.⁸

Komik merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.⁹ Gambar yang sederhana di tambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang, melalui komik, guru dapat mengomunikasikan secara visual karena komik berpotensi sebagai sarana yang lebih informatif jadi komik merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran, karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pembelajaran yang didapat secara lebih mudah dan menarik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran, masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi media, pembelajaran yang

⁸Annisa Nurul Aini Pasaribu, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan". (Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014), h. 28

⁹Muhammad Bagus Pamuji, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Smp/Mts Kelas Ix Semester Ganjil". (Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014), h. 3

dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktifitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik dan buku teks yang dipakai didalamnya masih monoton. Sementara itu ditemukan banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu, sarana dan pra-sarana media seperti proyektor tidak digunakan dalam pembelajaran. Ketika guru meminta peserta didik untuk menyimak buku, banyak peserta didik yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tidak merespon..¹⁰

Sedangkan dari hasil wawancara motivasi peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih rendah, peserta didik menganggap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada materi koperasi, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit.¹¹ Nilai yang diraih peserta didik untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial relatif masih kurang memuaskan, nilai yang kurang memuaskan tersebut merupakan

¹⁰Siti Juwariah, Observasi, MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, 5 Januari 2016

¹¹Siti Juwariah, wawancara, MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, 5 Januari 2016

indikasi bahwa materi yang disampaikan belum mampu diserap dengan baik oleh peserta didik.

Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar, sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik buku teks yang dipakai didalamnya masih monoton, motivasi belajar peserta didik masih rendah sehingga perlu dibangkitkan perlu suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang bisa digunakan adalah menyajikan materi koperasi dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik dengan menggunakan media berupa media pembelajaran komik.

Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mewujudkan tujuan - tujuan yang ingin dicapai, maka diperlukan adanya dukungan media pembelajaran, baik itu media cetak, media elektronik maupun objek nyata. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga atau media pembelajaran lebih efektif dalam mengembangkan materi.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi Pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi Pembelajaran),

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.¹²

Jika masih ada beberapa pendidik yang belum menggunakan media, hanya diperlukan pendalaman dalam memilih media pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat tersaji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian peserta didik bukan hanya terpaku pada materi yang ada pada buku teks. Oleh karena itu, media yang terbaik adalah media yang ada dan bagaimana pendidik dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik peserta didik untuk menentukan media pembelajaran tersebut. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Media komik yang akan dikembangkan dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan, yaitu: 1) anak-anak pada umumnya suka membaca komik, 2) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, 3) penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun siswa, 4) komik bisa dibaca kapan saja dan dimana saja.

Maka, untuk memudahkan pembelajaran peserta didik peneliti berinisiatif membuat pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada

¹²Rusman, *Op.Cit.* h. 77

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di MINurulHidayahRoworejoNegerikatonPesawaran dalam penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru
2. Peserta didik kesulitan untuk memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial karena terpaku pada buku teks
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit.
4. Banyaknya materi terbatas oleh alokasi waktu, sarana dan pra-sarana media yang tidak digunakan untuk proses belajar mengajar secara maksimal.
5. Belum dikembangkannya buku teks dengan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi kelas IV di MI Nurul Hidayah Roworejo.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada: belum dikembangkannya buku teks dengan media

pembelajaran berbasis komik materi koperasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di MI Nurul Hidayah Roworejo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana kualitas media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikembangkan?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik materi koperasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis menyimpulkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik materi koperasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi koperasi.
- 2) Meningkatkan antusias belajar peserta didik karena suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Peserta didik dapat fokus belajar dan lebih kreatif karena memakai media pembelajaran komik

b. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama materi koperasi.
- 2) Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan memasukan pada pihak sekolah bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB II

LANDASAN TEORI

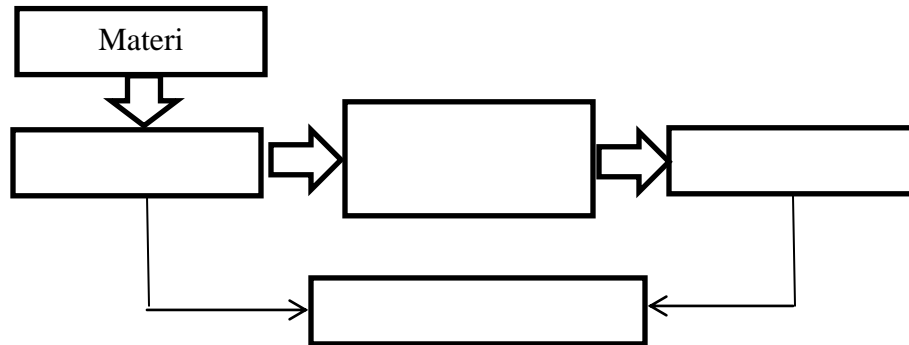
A. Media Pembelajaran Berbasis Komik

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.¹³ Pembelajaran berasal kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu. Tujuan pembelajaran adalah upaya mempengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar.¹⁴

Media pembelajaran membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal serta memberikan pengalaman konkret pada peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas dengan menggunakan media pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen pembelajaran bukan sekedar sebagai alat bantu mengajar melainkan bagian integral dari pembelajaran. Kedudukan antar komponen dalam pembelajaran ditunjukkan dalam bagan berikut:

¹³Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, Cet, Ke 2, 2013), h. 4

¹⁴Karwono, Heni Mularsih, *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), h. 20



Gambar 2.1
Kedudukan Komponen-Komponen Pembelajaran

Materi, guru, strategi, media dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing dalam pembelajaran. Pembelajaran yang optimal harus didukung masing-masing komponen dalam pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila antara komponen pembelajaran tersebut terdapat link and match yang baik.¹⁵

Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, media mempunyai beberapa fungsi. Nana Sudjana merumuskan fungsi media pengajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut :

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.

¹⁵Eko Yuli Supriyanta, *Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas VII Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*, (Yogyakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Agustus 2015), h. 14-15

3. Media dalam pengajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dari isi pelajaran.
4. Penggunaan media pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
6. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.¹⁶

Jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya diindonesia yaitu :

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagai mana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Ada beberapa jenis media grafis antara lain gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel/flannel Board, papan buletin.

2. Media Audio

Media audio berkaitan dengan pengengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang audtif, baik verbal (ke dalam kata-kata/ bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa

¹⁶Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014), h. 134

jenis media audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Ada beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film Strip*), overhead proyektor, proyektor opaque, *tachitoscope*, *microprojection* dengan microfilm.¹⁷

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.¹⁸

Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan dimana tempat masing-masing komik tersebut berada. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. Scout McCloud memberikan pendapat bahwa komik memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang ter-jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam

¹⁷Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 28-55

¹⁸Daryanto, *Op Cit*, h.127

urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.¹⁹

Definisi lain yang dipaparkan oleh McCloud secara lebih sederhana bahwa komik mengandung :

- 1) Imaji (umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja.
- 2) Imaji-imaji itu biasanya berada dalam sebuah ruang yang lazimnya diberi garis batas (kotak, atau apapun) dan biasa disebut panil (panel).
- 3) Imaji-imaji dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk sebuah “cerita” (atau *narrative*). “cerita” tak harus berarti “fiksi”, tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik.
- 4) Imaji-imaji bukan hanya gambar, tapi bisa jadi simbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti balon kata, balon pikiran, caption, efek bunyi. Bahkan teks pun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan cara penulisan yang khusus untuk menggambarkan, misalnya emosi tertentu.
- 5) Susunan imaji dan/atau susunan panil adalah tuturan khas-komik.²⁰

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selain itu, komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor.²¹ Dengan tujuan untuk sumber belajar dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

¹⁹Heru Dwi Waluyanto, “Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pendidikan”, Jurnal Nirmala Vol. 7, NO. 1, Januari 2005, h. 51

²⁰Hikmat Darmawan, *How To Make Comics Menurut Para Master Komik Dunia*, (Jakarta: Bintang Pustaka, 2012), h. 38

²¹Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 78

Cikal bakal komik modern diawali dari komik strip yang berada di majalah atau koran-koran berisi cerita lucu, lalu seiring dengan perkembangannya maka komik tidak dibuat dalam bentuk komik strip lagi, dan tidak berisi cerita lucu lagi tetapi lebih luas ke tema lainnya mulai dari aksi sampai fiksi ilmiah dan seiring perkembangannya komik yang dulunya hanya bersegmentasi anak-anak mulai menjadi konsumsi remaja dan dewasa, beberapa negara menyebutnya dengan *graphic novel*, dan sekarang komik sendiri memasuki dunia digital dan disebut dengan *web comic*, di Jepang komik sendiri di sebut dengan *manga*.

Di Indonesia komik banyak dipengaruhi oleh agama Hindu, Islam, dan Budha Pada candi Borobudur dan Prambanan juga terdapat relief yang menceritakan kehidupan spiritual serta kebudayaan masyarakat kita pada abad pertengahan. Bagi para komikus Indonesia, cerita bergambar yang bercorak realistik baru dimulai seiring dengan munculnya komik berjudul “*Mentjari Poetri Hidjau*” karya Nasrun A.S pada tahun 1939. Cerita bergambar itu dimuat di majalah Ratu Timur di Solo, Jawa Tengah pada 1 Februari 1939. “*Mentjari Poetri Hidjau*” adalah kisah fantasi yang digali dari cerita rakyat Sumatera. Menyusul harian Sinar Matahari di Yogyakarta Menampilkan komik strip, Pak Leloer. Juga, kisah termasyhur Roro Mendoet oleh komikus B. Margono.²²

²²Dwi Koendoro Br, *Yuk, Bikin Komik Sambil Ketawa*, (Bandung: Mizan Media Utama, , 2007), h.41-47

Menurut Maharsi, sejak tahun 1980-an komik Indonesia terpuruk karena serbuan berbagai macam komik dari luar negeri (khususnya dari Jepang dan Amerika). Komik luar dengan cerita yang beragam, pengemasan yang menarik dan dengan ilustrasi yang bagus memberikan alternatif nuansa visual baru bagi pembaca pada saat itu. Bahkan Koendoro menyebutkan bahwa akhir 1970-an komik Indonesia terkesan tenggelam dalam kesunyian, terkalahkan hadirnya media TV, film dan medium lainnya. Senada dengan hal ini, Jalaludin Rakhmat mengatakan bahwa televisi hadir di Indonesia disaat budaya membaca belum mapan, televisi dengan banyaknya nilai-nilai hiburan membuat kebudayaan membaca (komik/buku) serta merta terpotong. Dengan demikian penikmat komik Indonesia semakin terlena terhadap keadaan yang ada dan komik Indonesia semakin terlupakan.²³

Hal itu ditandai dengan banyaknya ragam dan judul komik yang muncul. Komik yang populer pada waktu itu adalah komik bertema petualangan pendekar-pendekar silat dan super hero, misalnya Si Buta dari Gua Hantu, Siluman serigala Putih, Tuan Tanah Kedawung, Si Djampang, Panji Tengkorak, Godam, Gundala, dan lain-lain. Setelah itu terjadi invasi komik Eropa seperti Asterik, Tintin, dan sebagainya dan komik Amerika

²³Ruri Widyatama, "*Komik Banjaran Gatotkaca Dalam Chibi Character Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Bagi Anak*". (Skripsi Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang, 2013), h. 3-4

Serikat juga mulai menginvasi Indonesia seperti Superman, Marvel, DC Comic, namun komik Indonesia masih bertahan.

Menurut Ade Mustajab berikut ini adalah jenis-jenis komik yang diketahui:

1. Kartun (Cartoon)

Komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini di dalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar (kartun/tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.

2. Komik Potongan

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian / sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung dan dibuat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik Potongan (Comic Strip) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius untuk dibaca setiap episodenya hingga tamat ceritanya.

3. Komik Tahunan (Comic Annual)

Komik ini biasanya terbit setiap 1 tahun sekali bahkan bisa juga 1 bulan sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

4. Komik Online (Web comic)

Komik yang ditayangkan disitus web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik Online lebih menguntungkan dari pada komik media cetak, karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.

5. Buku Komik (Comic Book)

Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku Komik (Comic Book) ini sering kita jumpai dan dibaca. Comic book sering kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya di dalam komik ini berisikan 32 halaman, tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), superhero (pahlawan) dan lain-lain.

6. Komik Ringan (Comic Simple)

Komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang di fotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternatif ini sangat

mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodal ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran yang sangat ringan. Sang pencipta komik ini bisa ikut berpartisipasi dalam membuat komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal untuk menjadi seorang komikus.

7. Buku Instruksi dalam format Komik (Instructional Comics)

Komik ini biasanya digunakan dalam media pembelajaran. Banyak sekali sebuah buku panduan atau instruksi yang dibuat dalam format Komik, bisa dalam bentuk Buku Komik, Poster Komik, atau tampilan lainnya. Biasanya pembaca buku ini akan lebih mudah cepat mengerti dari pada menggunakan buku panduan yang tidak bergambar. Dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa mengikuti langkah – langkah yang tertera pada komik. Dengan adanya gambar yang dimuat dalam format komik, buku bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan.²⁴

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, kita juga bisa segera mengenali sebuah komik adalah komik. Unsur-unsur pada komik antara lain :

1. Halaman pembuka

²⁴Nic kolas Isac Juanda, “*Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*”, (Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Siwalan Kerto, Surabaya)

Halaman pembuka terdiri dari Judul Serial, Judul Cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta).

2. Halaman isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.

3. Sampul komik

Sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid.

4. Splash page

Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga ilustrator

5. Double-spread page

Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan “wah” atau dasyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.²⁵

Begitu maraknya komik dimasyarakatdan begitu tingginya kesukaan terhadap komik hal tersebut mengilhami untuk disajikannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang

²⁵Toni Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik Ver.02*, (Jakarta: Creative Media, 2014), h.2-8

dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realitis maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa,²⁶ serta mempermudah dalam memahami materi pembelajaran.

B. Ilmu Pengetahuan Sosial

Perkembangan *Social Studies* ditandai leh lahirnya dua pilar akademis, yaitu Laporan Gugus Tugas NCCS yang berjudul *In Search f a Scope and sequence for Social studies* dan Laporan gugus Tugas misi Kurikulum NCCS berjudul “*Charting a Course: Social Studies for the 21st Century*”, yang

²⁶Daryanto, *Op Cit*, h.128

mengadopsi visi terbaru mengenai *Social Studies* yang kemudian diterbitkan dalam dokumen resmi NCCS tahun 1994 dengan judul “*Expectations of Excellence: Curriculum Standard for Social Studies*”. Dokumen ini sangat mewarnai pemikiran praktis Amerika Serikat sampai saat ini bahkan hingga ke Indonesia. IPS pertama kalinya muncul dalam seminar *Civic Education* di Tawangmangu Solo tahun 1972 dengan beberapa pakar yang menjadi pemikir berasal dari IKIP Bandung, tokoh-tokoh itu diantaranya : Achmad Sanusi, Numan Somantri, Ksasih Djahiri, dan Dedih Suwardi.²⁷

Pengertian IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen Kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Definisi ini sudah lama dirumuskan sebagai hasil adopsi dan adaptasi dari gagasan Global reformers oleh Prof. Nu'man Somantri yang dikemukakan dalam Forum Komunikasi II Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, disingkat HISPIPSI (yang sekarang berubah menjadi Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Indonesia, disingkat HISPIISI) mendefinisikan IPS untuk sekolah dasar yaitu : Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.²⁸

²⁷Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi Dan Kurikulum*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2015), h.1-9

²⁸Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), h.11

Sedangkan dalam National Council for the Social Studies atau NCSS dikemukakan :

*“Social Studies is basic subject of the K-12 Curriculum that (1) derives its goals from the nature citizenship an a democratic society that is closely linked to other nations and people of the world (2) draw its content prima-rily from history, the social sciences, and in some respect from humanities and science: and (3) is taught in ways that reflect an awareness of the personal, social, and cultural experiences and developmental level of learners”.*²⁹

Artinya ilmu pengetahuan sosial adalah dasar dari kurikulum K-2 yang: (1) Bertujuan menjadikan warga negara yang baik dalam masyarakat demokratis yang dekat dengan bangsa lain dan orang-orang di dunia; (2) Memiliki konsep dasar dari sejarah, ilmu sosial, dan penghargaan akan kemanusiaan dan ilmu pengetahuan; (3) diajarkan dengan jalan merefleksikan kewaspadaan dari individu, sosial dan pengalaman budaya serta meningkatkan kualitas siswa.

Bedasarkan pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu yang mengkaji kehidupan sosial manusia dari berbagai aspek, mulai dari geografis, ekonomis, politis, sejarah, hingga kesehatan di masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang, yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan utama pembelajaran ips adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*). Dengan

²⁹Dadang Supardan, *Op Cit*, h. 11

demikian, tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi

Adapun menurut Chapin dan Messick bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:

1. Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
2. Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
5. Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berfikir dan kemampuan berfikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
6. Ditunjukan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistik dalam kehidupan sosial.³⁰

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan padanan dari *Social Studies* dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat. Istilah pertama kali digunakan di Amerika Serikat pada tahun 1913 mengadopsi nama lembaga *Social Studies* yang mengembangkan kurikulum di Amerika Serikat.

Sementara dalam kurikulum tahun 2006 atau kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.

³⁰ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h.10-11

- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berpartisipasi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.³¹

Secara umum tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada tingkat Sekolah Dasar untuk membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosial. Adapun secara khusus tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya
2. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
3. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5. Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.³²

Tujuan utama mengajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik adalah menjadikan warga negara yang baik, melatih kemampuan berfikir matang untuk menghadapi permasalahan sosial dan agar mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya.

³¹Sapriya, *Op Cit*, h. 194-195

³²Ahmad Susanto, *Op Cit*, h.31-33

Koperasi berasal dari perkataan *co* dan *operation*, yang mengandung arti kerjasama untuk mencapai tujuan. Koperasi adalah “suatu perkumpulan yang beranggotakan orang-orang atau badan-badan, yang memberikan kebebasan masuk dan keluar sebagai anggota dengan bekerjasama secara kekeluargaan menjalankan usaha, untuk mempertinggi kesejahteraan jasmaniah para anggotanya.

Definisi tersebut mengandung unsur-unsur bahwa :

- a. Perkumpulan koperasi bukan merupakan perkumpulan modal (bukan akumulasi modal), akan tetapi persekutuan sosial.
- b. Sukarela untuk menjadi anggota, netral terhadap aliran dan agama.
- c. Tujuannya mempertinggi kesejahteraan jasmaniah anggota-anggota dengan kerjasama secara kekeluargaan.

Koperasi menurut Undang-Undang Nomor. 12 Tahun 1967, tentang pokok-pokok perkoperasian adalah: Organisasi ekonomi rakyat yang berwatak sosial, beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi yang merupakan tata susunan ekonomi sebagai usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan.³³

Koperasi menurut definisi Arifinal Chaniago adalah koperasi sebagai suatu perkumpulan yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum, yang memberikan kebebasan kepada anggota untuk masuk dan keluar, dengan pekerja sama secara kekeluargaan menjalankan usaha untuk mempertinggi kesejahteraan jasmaniah para anggotanya sedangkan Moh. Hatta “Bapak

³³Ninik Widiyanti, Sunindhia, *Koperasi Dan Perekonomian Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta dan Bina Adiaksara, 2003), h. 1-2

Koperasi Indonesia” mendefinisikan koperasi adalah usaha bersama untuk memperbaiki nasib penghidupan ekonomi berdasarkan tolong-menolong. Semangat tolong-menolong tersebut didorong oleh keinginan memberi jasa kepada kawan berdasarkan seorang buat semua dan semua buat seorang. Dan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25/1992 tentang perkoperasian adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan.

Koperasi menurut definisi ILO mempunyai beberapa pengertian yaitu :

7. Merupakan kerjasama beberapa orang dalam bidang ekonomi.
8. Tujuan kerjasama adalah kesejahteraan hidup.
9. Kerjasama itu diwujudkan dengan mendirikan koperasi yang dikendalikan secara demokratis dan dibangun dengan kontribusi modal secara adil dari pada anggota.
10. Anggota menanggung resiko dan menerima keuntungan secara adil dari kegiatan usaha koperasi.³⁴

Sehingga, koperasi mempunyai suatu ciri yang utama yaitu kerjasama diantara para anggotanya. Al-qur'an menyuruh manusia agar bekerjasama dan tolong-menolong, dengan penegasan bahwa kerjasama dan tolong menolong itu dalam kebaikan dan mencerminkan ketaqwaan kepada Allah SWT. Seperti potongan surah Al-Maidah ayat 2.

³⁴Debie Eko Nurcahyo, “ Koperasi Dalam Wawasan Sistem Ekonomi Islam”. (Online) tersedia di : <http://markdebie.blogspot.co.id/2011/11/koperasi-dalam-wawasan-sistem-ekonomi.html?m=1> (20 Maret 2016)

﴿الْعِقَابِ شَدِيدُ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ وَاتَّقُوا أَلْعَدُونَ إِلَّا تُمْ عَلَى تَعَاوُنُوا وَلَا﴾

Artinya :

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya”. (Q.S. Al-Maidah: 2)³⁵

Tujuan koperasi dalam Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian Pasal 3 disebutkan bahwa, koperasi bertujuan memajukan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya, serta ikut membangun tatanan perekonomian nasional, dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Fungsi Koperasi untuk Indonesia tertuang dalam pasal 4 Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang perkoperasian yaitu:

- a. Membangun dan mengembangkan potensi dan kemampuan ekonomi anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosialnya.
- b. Berperan serta secara aktif dalam upaya mempertinggi kualitas kehidupan manusia dan masyarakat.
- c. Memperkokoh perekonomian rakyat sebagai dasar kekuatan dan ketahanan perekonomian nasional dengan koperasi sebagai sokogurunya.
- d. Berusaha mewujudkan dan mengembangkan perekonomian nasional yang merupakan usaha bersama berdasar atas azas kekeluargaan dan demokrasi ekonomi.³⁶

³⁵Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, (Jakarta : Darul Sunnah, 2012), h. 107

³⁶Arifin Sitio, Halomoan Tamba, *Koperasi Teori dan Praktik*, (Jakarta: Erlangga, 2001), h.15-19

Koperasi Negara Indonesia mempunyai pandangan yang khusus tentang perekonomiannya. Yang termuat dalam UUD 1945, Bab XIV Pasal 33 ayat (1) yang menyebutkan bahwa “Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas azas kekeluargaan”.

Secara sederhana dapat kita pahami, bahwa pengertian koperasi adalah suatu badan yang mengutamakan usaha bersama yang berasaskan kekeluargaan. Landasan koperasi adalah Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Koperasi didirikan pada tanggal 12 juli 1960 oleh Drs. Moh. Hatta. Pada waktu beliau menjabat sebagai wakil presiden. Atas jasanya di bidang koperasi, Drs. Moh. Hatta. Diangkat menjadi bapak koperasi indonesia dan tanggal 12 juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.

Perhatikan gambar lambang koperasi dibawah ini dan pahami pengertian tiap-tiap bagian dari lambang tersebut :



Gambar 2.2
Lambang Koperasi Indonesia

Keterangan :

1. Rantai melambangkan persahabatan dan persatuan yang kuat.
2. Tulisan "Koperasi Indonesia" melambangkan kepribadian koperasi rakyat Indonesia.

3. Padi kapas melambangkan kemakmuran yang hendak dicapai.
4. Gerigi roda melambangkan kerja atau usaha yang terus menerus.
5. Bintang dan perisai melambangkan pancasila sebagai landasan koperasi.
6. Timbangan melambangkan keadilan bagi seluruh anggota.
7. Pohon beringin melambangkan sifat kemasyarakatan dan persatuan yang kokoh.
8. Warna merah dan putih melambangkan sifat nasional koperasi

Dalam rangka ikut mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, koperasi didirikan dengan tujuan:

- 1) Memajukan kesejahteraan anggota dan masyarakat.
- 2) Ikut membangun tatanan perekonomian nasional.

Untuk mencapai tujuan itu, semua anggota harus setia dan memenuhi kewajibannya terhadap koperasi. Kesetiaan anggota koperasi antara lain sanggup membeli barang dan meminjam modal kerja yang disediakan oleh koperasi. Sedangkan kewajiban yang harus dipenuhi anggota, misalnya membayar iuran dan melunasi simpanan koperasi.

Suatu usaha dapat dilakukan secara bersama-sama. Pada umumnya hasil dari usaha bersama-sama itu lebih baik daripada usaha secara sendiri-sendiri. Usaha bersama melalui koperasi lebih menguntungkan, karena tujuannya mengutamakan kesejahteraan anggota. Kegiatan koperasi adalah sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berjiwa gotong-royong, berasaskan kekeluargaan. Selain koperasi ada beberapa badan usaha lain yang bergerak dalam bidang ekonomi, seperti toko, firma, Commanditer Vennooptschaps

(CV), dan Perseoran Terbatas (PT). Usaha yang dilakukan koperasi berbeda dengan yang dilakukan badan usaha lain tersebut.

Tabel 2.1
Perbedaan koperasi dengan badan usaha lain

No.	Koperasi	Badan Usaha Lain
1.	Mengutamakan kesejahteraan anggota	Mengutamakan kepentingan perusahaan
2.	Keanggotannya bersifat suka rela	Keanggotannya terbatas
3.	Modal dari simpanan anggota	Modal dari penjualan saham atau perorangan
4.	Berbadan hukum	Ada yang tidak berbadan hukum
5.	Pengurus dipilih oleh anggota	Pengurus ditentukan oleh pemegang saham

Ada dua pengelompokkan jenis koperasi yaitu

1. Macam-macam koperasi berdasarkan jenis usahanya.

a. Koperasi konsumsi

Koperasi konsumsi adalah koperasi yang menyediakan kebutuhan pokok para anggotanya dan barang yang disediakan harga lebih murah murah Contohnya beras, kopi, gula, tepung dll

b. Koperasi kredit

Koperasi kredit disebut koperasi simpan pinjam. Maksudnya anggota koperasi mengumpulkan modal bersama dan modal yang

terkumpul dipinjamkan kepada anggotanya. Keuntungan meminjam koperasi

1. Bunga uang pinjaman sangat ringan.
2. Pengembalian pinjaman dilakukan dengan mengangsur
3. Bunga pinjaman akan dinikmati bersama dalam bentuk pembagian hasil usaha.

c. Koperasi produksi

Koperasi produksi adalah membantu usaha anggota koperasi. Koperasi produksi membantu menghadapi kesulitan kesulitan dalam usaha untuk membantu menyediakan bahan baku serta menampung hasil usaha anggotanya.

2. Macam-macam koperasi berdasarkan keanggotaannya

a. Koperasi pertanian

Koperasi yang beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang-orang yang terlibat dalam usaha pertanian. Kegiatan koperasi pertanian melakukan penyuluhan pertanian, pengadaan bibit unggul, penyediaan pupuk, obat-obatan dan lain-lain.

b. Koperasi pensiunan

Koperasi pensiunan bertujuan meningkatkan kesejahteraan para pensiunan dan menyediakan kebutuhan para pensiunan.

c. Koperasi pegawai negeri

Koperasi pegawai negeri bertujuan meningkatkan kesejahteraan para pegawai negeri.

d. Koperasi sekolah

Koperasi sekolah didirikan oleh warga sekolah, tujuannya untuk membantu memenuhi kebutuhan para siswa. Penanggung jawab koperasi sekolah adalah kepala sekolah. Pengurus dan anggota koperasi, sekolah terdiri atas guru-guru, karyawan, dan siswa-siswa di sekolah itu.

Koperasi sekolah dijalankan oleh pengurus koperasi, seperti ketua, sekretaris dan bendahara. Ketua bertugas memimpin jalannya koperasi, sekretaris bertugas menangani pembukuan, sedangkan bendahara bertugas memegang keuangan.

Usaha yang dijalankan koperasi sekolah meliputi pertokoan, kantin, dan simpan pinjam. Pertokoan menyediakan barang-barang keperluan sekolah, misalnya buku tulis, kertas, pensil, bolpoin, penggaris, penghapus, dan sebagainya. Kantin menyediakan jajanan yang berupa makanan dan minuman. Para siswa dapat menabung di koperasi sekolah. Uang tabungan tersebut namanya simpanan manasuka.

e. Koperasi unit desa

Koperasi unit desa beranggotakan masyarakat pedesaan. KUD melakukan kegiatan usaha dibidang ekonomi. Beberapa usaha KUD :

1. Menyalurkan sarana produksi pertanian seperti pupuk, obat-obatan, alat-alat pertanian dll.

2. Memberikan penyuluhan teknis bersama dengan petugas penyuluh lapangan kepada para petani..

Ditingkat kabupaten dan provinsi terdapat pusat koperasi unit desa (PUSKUD) yang bertugas memberikan bimbingan kepada KUD- KUD. Ditingkat pusat terdapat induk koperasi unit desa (INKUD) yang bertugas memberikan bimbingan kepada PUSKUD diseluruh indonesia. Dewasa ini sudah ada KUD yang mampu mengembangkan organisasinya tanpa harus dibina terus menerus oleh pemerintah. KUD yang telah memiliki kemampuan tersebut disebut KUD Mandiri.³⁷

Pada umumnya hasil usaha dari usaha bersama-sama itu lebih menguntungkan karena tujuannya mengutamakan kesejahteraan anggota sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berjiwa gotong-royong, berasaskan kekeluargaan.

C. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

1. Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Sistem Pernafasan Pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang”disimpulkan bahwa hasil kelayakan komikyang dikembangkan maka diperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 untuk uji validasi media dan uji validasi materi. Berdasarkan nilai rata-

³⁷Sutoyo , Leo Agung, *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*, (Jakarta: Departement Pendidikan Nasional, 2001), h. 127-132

rata tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan pada uji validasi media dan uji validasi materi telah memenuhi kriteria layak.³⁸

2. Agustin Hilala “Jurnal Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi Sma Kelas X Materi Struktur Lapisan Kulit Bumi (Penelitian di SMA Negeri 1 Kabila, Gorontalo)” disimpulkan bahwa hasil persentase skor capaian rata-rata minat belajar siswa pada kelas ujicoba terbatas yaitu 72,22% dan skor capaian rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas ujicoba terbatas yaitu 63,89%. Sedangkan pada ujicoba general pembelajaran dengan menggunakan komik “Menjelajah Lapisan Kulit Bumi” berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa..³⁹
3. Ferlita Evelyn Wahyu Septiana, “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Kelas VII SMP Pada Materi Pokok Interaksi Makhhluk Hidup Dan Lingkungan” disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan telah berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan kategori valid dan sangat baik. Media

³⁸Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti, *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pda Materi Sistem Pernafasan Pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang*, Jurnal pendidikan Biologi Indonesia, Volume 1 Nomor 3 2015.

³⁹Agustin Hilala, *Jurnal Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi Sma Kelas X Materi Struktur Lapisan Kulit Bumi (Penelitian di SMA Negeri 1 Kabila, Gorontalo)*. F.MIPA: Universitas Negeri Gorontalo, 2014

komik yang dikembangkan dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.⁴⁰

4. Efi Eka Febriandari, “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD” disimpulkan bahwa proses pengembangan media komik dalam pembelajaran model round table untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas IV SD terlaksana sesuai dengan tiga tahapan yang terdapat dalam model pengembangan 4-D yang meliputi tahap define (pendefisian), tahap design (perancangan), dan tahap develop (pengembangan)..⁴¹
5. Khutum Bafaqih, dkk, “Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana” disimpulkan bahwa mengembangkan sebuah produk media komik pendidikan Bahasa Indonesia untuk kelas IV semester genap di MIN Air Kuning. Validitas hasil pengembangan media komik pendidikan Bahasa Indonesia telah dilakukan dengan metode kuesioner. Menurut ahli isi mata pelajaran, media komik pendidikan dengan model Dick and Carrey pada mata pelajaran Bahasa

⁴⁰Ferlita Evelyn Wahyu Septiana, *Jurnal Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Kelas VII SMP Pada Materi Pokok Interaksi Makhluk Hidup Dan Lingkungan*, Pendidikan Biologi FKIP Universitas Riau, 2015.

⁴¹Efi Eka Febriandari, *Jurnal Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD*, Jurnal Review Pendidikan Dasar Vol 1 No 1 September 2015

Indonesia kelas IV semester genap berada pada kualifikasi sangat baik⁴²

D. Kerangka Berpikir

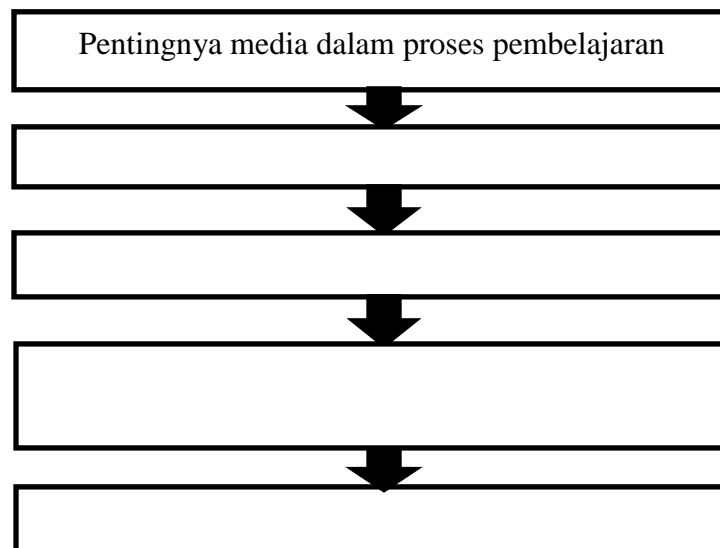
Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu guru dan peserta didik untuk berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih berkualitas. Oleh karena itu, kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran, tak terkecuali pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik baik dari segi intelektual, sosial, maupun individual. Pembelajaran Ilmu Pengembangan Sosial juga bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada kondisi sosial masyarakat yang meliputi kehidupan geografis, ekonomis, politis, dan historis. Salah satu materi pokok yang diberikan untuk kelas IV adalah koperasi. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi koperasi di sekolah dasar dilakukan dengan media buku teks, sementara penyajian dengan buku teks saja kurang memadai.

⁴²Khutum Bafaqih, dkk, *Jurnal Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana*, e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan Vol: 3 No: 1 Tahun: 2015

Komik menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaannya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar anak-anak yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu peserta didik SD/MI berada pada tahap berfikir operasional konkret. Dengan media komik, materi dapat disajikan lebih konkret agar mudah dipahami peserta didik.

Media komik dikembangkan untuk sebagai suatu alternatif penyajian Ilmu Pengetahuan Sosial agar lebih menarik dan mudah diingat. Penyajian dengan ilustrasi gambar sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar. Selain pesan visual dalam gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. media komik juga bisa dimodifikasi agar pembelajaran lebih komunikatif, misalnya dengan bermain peran atau sebagai media bercerita. Diagram alur kerangka berfikir peneliti sebagai berikut :



Gambar 2.3
kerangka berfikir media pembelajaran berbasis komik kelas IV

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian pendidikan pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam dan pengembangan merupakan “jembatan” antara penelitian dasar (basic research) dengan penelitian terapan (applied research).⁴³ Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media pembelajaran berbasis komik dengan materi koperasi tercantum pada ayat yang berkaitan dengan koperasi seperti potongan ayat di dalam surat Al-Isra ayat 70.

وَفَضَّلْنَاهُمْ أَطْيَبَتْ مِّنْ وَرَزَقْنَاهُمْ وَالْبَحْرِ الْبَرِّ وَحَمَلْنَاهُمْ ءَادَمَ بَنِي كَرَّمْنَا وَلَقَدْ
تَفَضَّلْنَا خَلَقْنَا مِمَّنْ كَثِيرًا

Artinya: “Dan Sesungguhnya telah Kami muliakan anak-anak Adam, Kami angkut mereka di daratan dan di lautan, Kami beri mereka rezki dari yang baik-baik dan Kami lebihkan mereka dengan kelebihan yang sempurna atas kebanyakan makhluk yang telah Kami ciptakan”. (QS. Al-Isra:70)⁴⁴

⁴³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cet. Ke-19, 2013), h.2-4

⁴⁴Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, (Jakarta : Darul Sunnah, 2012), h.289

Secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.⁴⁵

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi produk yang dikembangkan dapat berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran. Penelitian ini dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu komik.

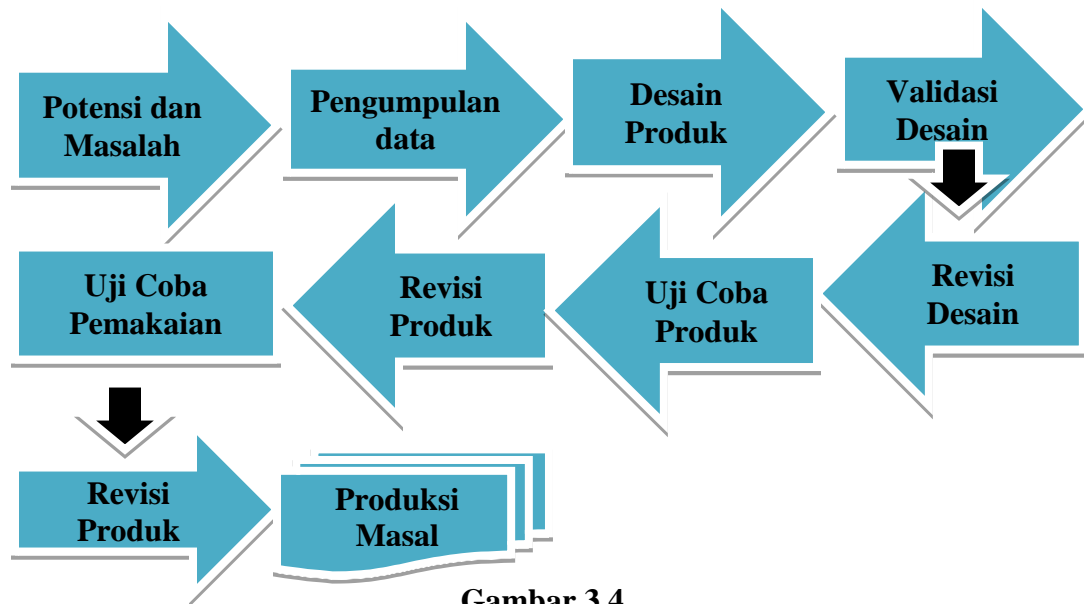
B. Langkah Penelitian Pengembangan

Langkah penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan bahan instruksional oleh Borg and Gall. Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah yang terperinci namun sederhana. Prosedur terdiri atas sepuluh langkah, menyesuaikan dengan tujuan penelitian yakni mengembangkan media pembelajaran berbasis komik dengan materi koperasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar.

Penelitian dilakukan menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi dari

⁴⁵Nusa Putra, *Research & Development*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 67

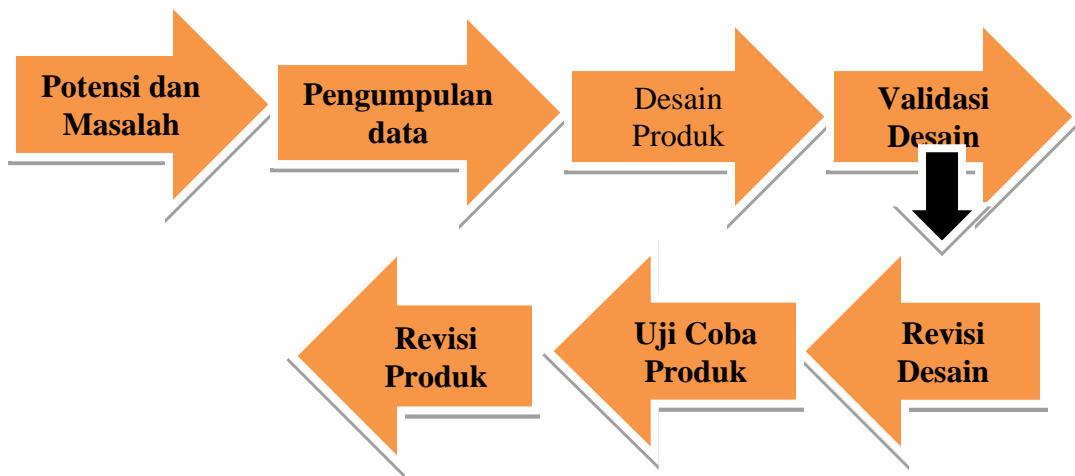
Sugiyono. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut



Gambar 3.4
Langkah-langkah penggunaan
Metode Research and Development (R & D) Menurut Borg and Gall

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan uji ahli seperti uji materi, uji media, uji guru, dan uji coba lapangan untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatan suatu produk. Dalam penelitian pengembangan ini dibutuhkan tujuh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Peneliti tidak mencapai produksi massal karena kurangnya dana untuk mengembangkan lagi media yang dibuat dan masalah waktu yang dibutuhkan untuk membuat pengembangan media sampai produksi massal terlalu lama. Sehingga peneliti

hanya menggunakan tujuh langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) yang sudah layak untuk diujicobakan dilapangan dengan diperkuat pernyataan oleh ahli validasi. Maka, produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk peserta didik MI kelas IV. seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.5
Tujuh langkah tahapan yang dilaksanakan
Metode *Research and Development* (R & D) Menurut Borg and Gall

1. Potensi dan Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran dengan menggunakan komik adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan di lakukan observasi awal di MI Nurul Hidayah Roworejo,

ditemukan bahwa tidak adanya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga banyak peserta didik banyak yang bercanda dengan teman sebangkunya saat pembelajaran sedang berlangsung oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berupa komik sebagai acuan pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dan lebih kreatif dalam pembelajaran

Kegiatan kedua yang akan dilakukan sebelum melakukan penelitian yaitu observasi kedua yang dilakukan pada di sekolah MI Nurul Hidayah Roworejo untuk mengetahui berhasil atau tidaknya penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Pada observasi kali ini, akan dilakukan wawancara dan pemberian angket kepada guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial dan peserta didik. Adapun wawancara dan pemberian angket kepada guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dilihat pada lampiran

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan media pembelajaran berbasis komik materi koperasi pada tingkat MI. Sumber referensi untuk pengembangan media pembelajaran didapat dari sumber yang relevan yaitu dengan menggunakan buku dan internet.

3. Desain Produk

Perencanaan produk awal ini adalah dengan mengumpulkan bahan yang dilakukan dengan cara mencari melalui internet (*browsing*), dan

membaca buku. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, jurnal, skripsi, dan lain-lain. Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan media pembelajaran berbasis komik dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

1. Bagian 1 Mengembangkan Komik
 - a. Menulis dasar-dasarnya
 - b. Menulis apa yang diketahui
 - c. Menentukan gaya
 - d. Memilih format
2. Bagian 2 Membuat Draf Kasar
 - a. Menulis sebuah naskah
 - b. Mensketsakan frame
 - c. Memastikan pengaturan panel masuk akal
 - d. Mencoba untuk membuat bentuk teks yang berbeda-beda
 - e. Membuat frame yang bermanfaat
 - f. Bereksperimen dengan struktur frame
3. Bagian 3 Menggambar Komik
 - a. Membuat frame
 - b. Menambahkan konten pada frame
 - c. Menggambar garis akhir
 - d. Scan komik

- e. Membersihkan gambar
- f. Membuat font (desain tulisan).
- g. Menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan pada *softwarecoreldraw X4*
- h. Mewarnai komik⁴⁶

Selanjutnya setelah semua hal-hal telah selesai maka yang akan dilakukan adalah spesifikasi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis komik materi koperasi untuk peserta didik kelas IV.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk, dalam hal ini media pembelajaran berbentuk komik akan lebih menarik sehingga peserta didik akan lebih fokus dan kreatif mengikuti pelajaran dari pada sebelumnya. Didalam buku *Encyclopedia of Education Evaluation* yang ditulis oleh Scarvla B. Anderson dan kawan-kawan disebutkan *A test is valid if it measures what purpose to measure* yang diartikan lebih kurang demikian sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Dalam bahasa indonesia “valid” disebut

⁴⁶Wiki How, “*Cara Membuat komik*” (Online) tersedia di : <http://id.m.wikihow.com/membuat-komik>, (25 Maret 2016)

dengan istilah “sahih”.⁴⁷ Tessmer mengelompokkan beberapa ahli yang dapat kita pilih sebagai reviewer kedalam beberapa kategori sebagai berikut:⁴⁸

a. Validasi Ahli Media

Instructional Disain Expert (Ahli Desain Pembelajaran) adalah ahli desain pembelajaran diperlukan untuk mereview aspek-aspek yang terkait dengan rancangan pembelajaran, meliputi kapasitas analisis tugas, kejelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran, serta kesesuaian strategi dan media yang digunakan.

Production Expert (Ahli Produksi), untuk memberikan review ketika media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan teknologi yang tidak familiar bagi tim pengembang. Ahli ini mengetahui secara detail hal-hal yang berkaitan dengan aspek teknis dari media yang sedang dikembangkan. Contoh ahli produksi adalah produser video, sutradara, programmer, ahli animasi, perekayasa perangkat lunak, dan termasuk disini adalah ahli media (*media experts*). Selain itu, juga ada ahli lain meliputi ahli hukum, ahli bahasa, dan ahli manajemen. Tentunya dalam pemilihan ahli-ahli lain ini disesuaikan dengan kebutuhan dari desain pembelajaran yang dikembangkan.

b. Validasi Ahli Materi

⁴⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 80

⁴⁸Jamaluddin Adiwijaya, “Uji Coba Pengembangan Desain Pembelajaran” (On-Line), tersedia di: <http://jadiwijaya.blog.uns.ac.id/2010/06/06/uji-coba-pengembangan-desain-pembelajaran/> (27 Februari 2016).

Subject Matter Expert (Ahli Materi) adalah orang yang telah memperoleh pengetahuan penuh tentang topik pembelajaran. Orang ahli tersebut misalnya profesor atau dosen yang mengampu disiplin ilmu terkait.

c. Validasi Guru

Teachin Training Expert (Guru) adalah guru yang dapat memberikan bukti ekstra apakah materi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan telah sesuai dan dapat diimplementasikan. Mereka diminta untuk memberikan masukan tentang permasalahan yang mungkin dihadapi sebelum diberikan kepada siswa. Mereka juga dapat mengevaluasi kemungkinan kemudahan implementasinya ketika pembelajaran tersebut digunakan oleh guru.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi, dan ahli media maka dapat diketahui kelemahan dari komik tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Bila perubahan-perubahan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru tersebut sangat besar dan mendasar, evaluasi formatif kedua perlu dilakukan. Tetapi, bila perubahan ini tidak terlalu besar dan tidak mendasar, produk baru itu siap dipakai dilapangan sebenarnya.

6. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba

satu lawan satu (*one to one*), uji kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*).⁴⁹ Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media berupa komik ini menarik sebagai media pembelajaran.

7. Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk, apabila tanggapan guru maupun peserta didik mengatakan bahwa produk ini baik dan menarik, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan di sekolah.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut

a. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya yaitu wawancara dan

⁴⁹Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h. 242-246

kuesioner. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Observasi sebagai alat pengumpul data dapat dilakukan secara spontan dapat pula dengan isian yang telah disiapkan sebelumnya.⁵⁰

Pada penelitian ini, penulis menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu peneliti datang ketempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dan hanya sebagai pengamat independen dalam kegiatan tersebut. Observasi yang dilakukan observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Dalam melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan kemudian membuat kesimpulan⁵¹ observasi ini dilakukan di MI Nurul Hidayah Roworejo.

b. Angket

⁵⁰Joko Subagyo, Metode Penelitian Dalam Teori & Praktik, (Jakarta:Rineka Cipta,2011), h.63

⁵¹Sugiyono, Loc Cit, h.204-205

Kuesioner (*questionair*) juga sering dikenal sebagai angket pada dasarnya kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden).⁵²

Kuesioner sebagai lembar penilaian produk digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan. Instrumen kuesioner disusun dengan menggunakan skala *likert*.

c. Wawancara atau Interview

Esterberg mendefinisikan interview sebagai berikut “*a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic*” wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti dalam menggunakan metode *interview* dan juga kuesioner (angket) adalah sebagai berikut.

1. Bahwa subyek (responden) adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri
2. Bahwa apa yang ditanyakan oleh subyek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya.
3. Bahwa interpretasi subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti.⁵³

⁵²Suharsimi Arikunto, *Op Cit*, h. 42

Wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah interview atau wawancara semiterstruktur. Dengan tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.⁵⁴

Pada penelitian ini yang menjadi subyek wawancara adalah guru mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial kelas IV di MI Nurul Hidayah Roworejo. Hasil wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit. Hal-hal tersebut menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam membaca dan belajar. Sebagai akibatnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah.

d. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.⁵⁵

Dokumentasi juga merupakan sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumen baik berupa surat, buku atau catatan

⁵³Sugiyono, *Op Cit*, h.138

⁵⁴*Ibid*, h. 233

⁵⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.158

harian, memorial, laporan, artefak, maupun foto. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data yang tidak diperoleh pada teknik pengumpulan data sebelumnya.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian penting dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk guru serta angket untuk peserta didik. Pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan validitas, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 3.2
Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Berbasis komik

No	Validator	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Ahli Materi	Kurikulum	3	1,2,3
		Isi	6	4,5,6,7,8,9
		Penyajian	8	10,11,12,13,14,15,16,17
		Keterlaksanaan	3	18,19,20
2.	Ahli Media	Kondisi Fisik	2	1,2
		Kualitas Bahan	3	3,4,5
		Imoticon Impact	1	6
		Desain sampul	4	7,8,9,10
		Isi Cerita	4	11,12,13,14
		Kualitas teknis	4	15,16,17,18
3.	Guru	Isi	2	1,2
		media pembelajaran	3	3,4,5,
		Kebahasaan	4	6,7,8,9

		Penggunaan	4	10,11,12,13
4	Peserta Didik	Penyajian Materi	7	1,2,3,4,5,6,7
		Penyajian Media	4	8,9,10,11
		Bahasa	2	12,13
		Tampilan	2	14,15

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa komik. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Linkert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel 3.2
Kriteria skor yang digunakan pengembangan
dalam memberikan penilaian pada komik

Skor				
1	2	3	4	5
Sangatkurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangatbaik

Sedangkan untuk menentukan hasil persentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu:⁵⁶

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: ρ = Angka presentase atau skor penilaian

f^x = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N^x = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

⁵⁶ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 43

Tabel 3.3
Tabel Skala Kelayakan⁵⁷

Skor	Kriteria
0 - 20% $Skor_{max}$	Tidak Layak
21% $Skor_{max}$ - 40% $Skor_{max}$	Kurang Layak
41% $Skor_{max}$ - 60% $Skor_{max}$	Cukup Layak
61% $Skor_{max}$ - 80% $Skor_{max}$	Layak
81% $Skor_{max}$ - 100% $Skor_{max}$	Sangat Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil penelitian

Hasil penelitian pengembangan komik dengan materi koperasi sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diuraikan berdasarkan langkah Borg and Gall. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut :

1. Studi Pendahuluan

Proses pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial di MI Nurul Hidayah Roworejo masih menemui kendala. Menurut observasi awal yang dilaksanakan di MI Nurul Hidayah Roworejo pada Selasa, 05 Januari 2016 terungkap bahwa kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi metode dan media.

⁵⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: CV.ALFABETA, 2011, h. 135

Pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktifitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Komunikasi yang terjadi cenderung komunikasi searah dimana guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar. Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik dan buku teks yang dipakai didalamnya masih monoton. Peserta didik merasa bosan dan malas dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial apabila hanya mendengar penjelasan guru saja dan membaca buku teks yang dimiliki. Motivasi peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih rendah. Peserta didik menganggap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada materi koperasi, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo, Ibu Siti Juwariah, mengungkapkan ketika guru meminta peserta didik untuk menyimak buku, banyak peserta didik yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tidak merespon. Nilai yang diraih peserta didik untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial relatif masih kurang memuaskan. Nilai yang kurang memuaskan tersebut merupakan indikasi bahwa materi yang disampaikan

belum mampu diserap dengan baik oleh peserta didik. Motivasi belajar peserta didik masih rendah sehingga perlu dibangkitkan perlu suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Materi yang disajikan secara deskriptif membuat peserta didik kurang tertarik. Sementara itu ditemukan yakni banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu, sarana dan pra-sarana media yang sudah ada tidak digunakan oleh guru untuk menunjang proses belajar mengajar secara maksimal, dikarenakan kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan media. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang bisa digunakan adalah menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik.

Melihat popularitas komik yang disukai anak-anak, bahkan hingga segmentasi usia dewasa, maka komik memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media dalam pembelajaran. Selain hal tersebut, dipilihnya komik untuk dikembangkan didasari pada kemudahan penggunaan komik baik bagi peserta didik maupun guru, serta kemampuan komik yang dapat disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, mampu menyajikan materi lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Penggunaan media komik dalam pembelajaran

dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dan mempermudah belajar peserta didik. Apabila peserta didik tertarik mempelajari materi lewat media yang dikembangkan, maka peserta didik akan lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran.

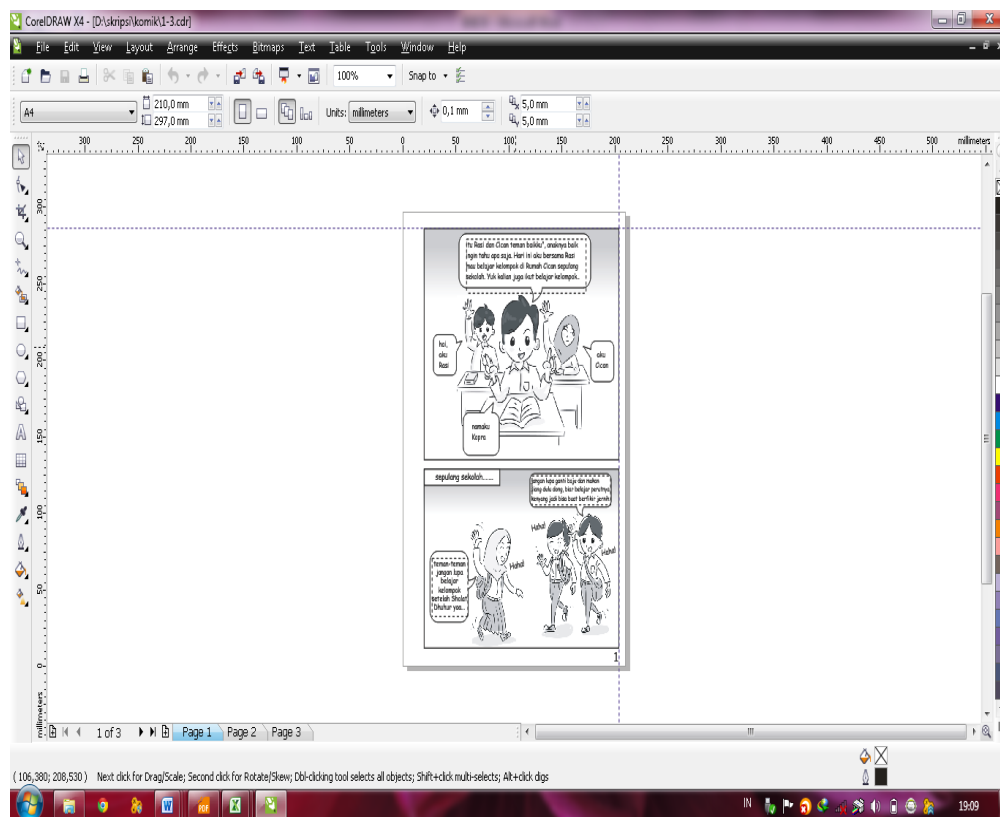
2. Desain Produk dan Produksi Pengembangan

Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai merancang karakter tokoh yang akan ditampilkan didalam komik. Peneliti membuat dan mengisi panel-panel komik dengan gambar-gambar beserta balon dialog sesuai dengan ulasan materi yang dikembangkan. Proses menggambar dilakukan pada buku sketsa (Sketsh Book) berukuran kertas letter, satu halaman komik di bagi menjadi dua. Komik dicetak dalam ukuran letter. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari membuat sketsa manual dengan pensil pada media kertas, scanning gambar manual, lalu hasil scan diolah dengan software Corel Draw X4. Media didesain dengan menerapkan berbagai warna agar lebih menarik. Dalam proses pengolahan dengan software Corel Draw X4 terdapat beberapa tahap, yakni pembuatan pola gambar, pewarnaan, dan pemberian teks dialog. Media ini didesain sebagai media visual yang tidak memerlukan sarana dan prasarana lain dalam penggunaannya. Media

dapat dibaca kapanpun dan dimanapun peserta didik berada, termasuk digunakan untuk belajar sendiri oleh peserta didik di luar kelas.

Berikut adalah contoh gambar komik sebelum proses pemberian teks, gambar hasil setelah pemberian teks, gambar sebelum dan sesudah diberi warna

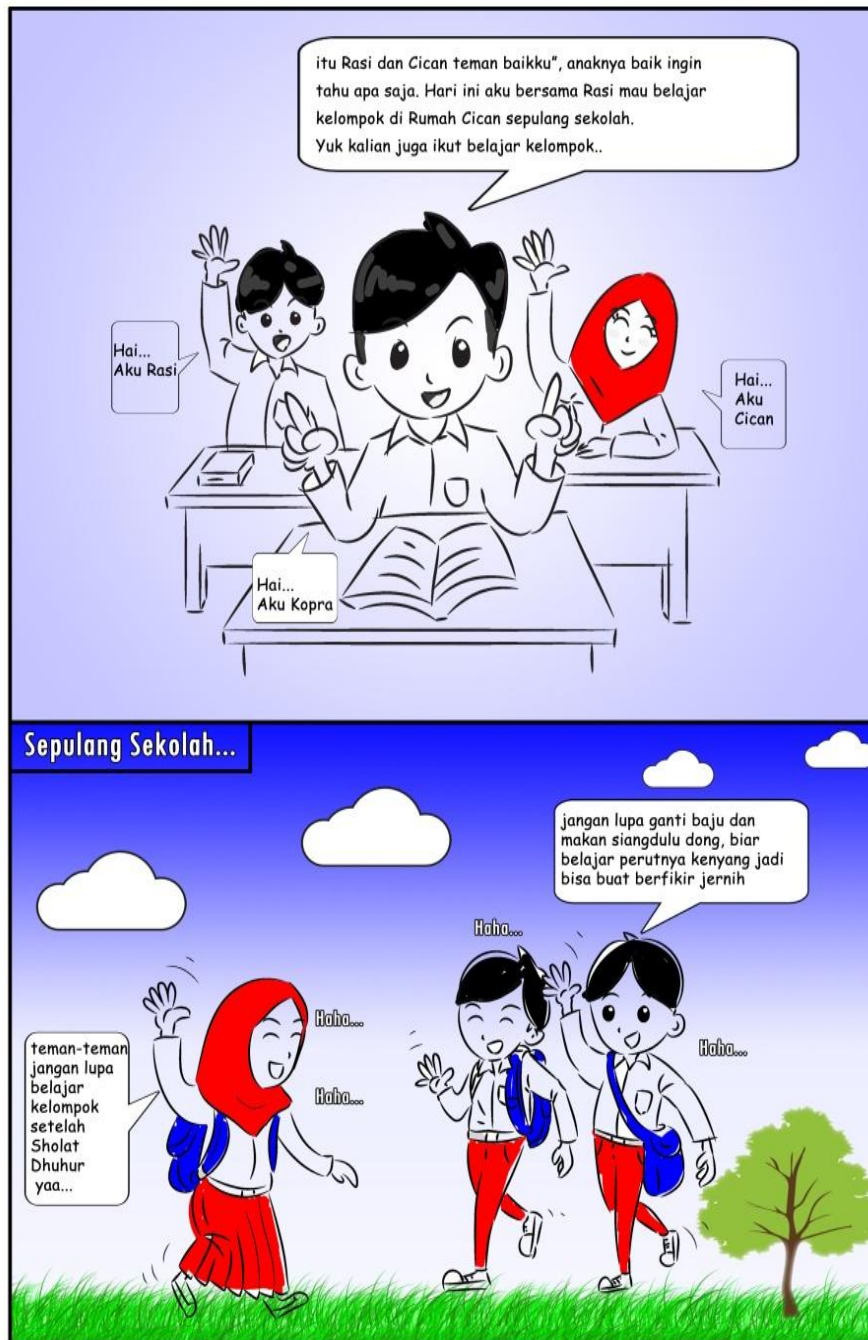
Gambar 4.6
Pross Pemberian Teks



Gambar 4.7
Komik Setelah pemberian Teks



Gambar 4.9
Proses Sesudah Pewarnaan



3. Data Hasil Validasi Ahli

Sebelum produk diujicobakan di lapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan dosen ahli media dan ahli materi. Validasi ahli dilakukan agar produk komik yang dikembangkan mendapatkan jaminan bahwa produk yang dikembangkan layak diujicobakan terhadap peserta didik. Selain itu validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan materi, kekurangan materi, antisipasi situasi saat uji coba lapangan dan lain sebagainya. Validasi ahli dilakukan agar produk yang dikembangkan tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan.

1) Validasi Ahli Materi

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli materi. Penilaian ahli materi meliputi kurikulum, isi, penyajian, dan keterlaksanaan yang dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada dosen ahli materi pada hari Senin, 22 Agustus 2016 di kampus IAIN Raden Intan Lampung dan MIN 2 Negara Saka

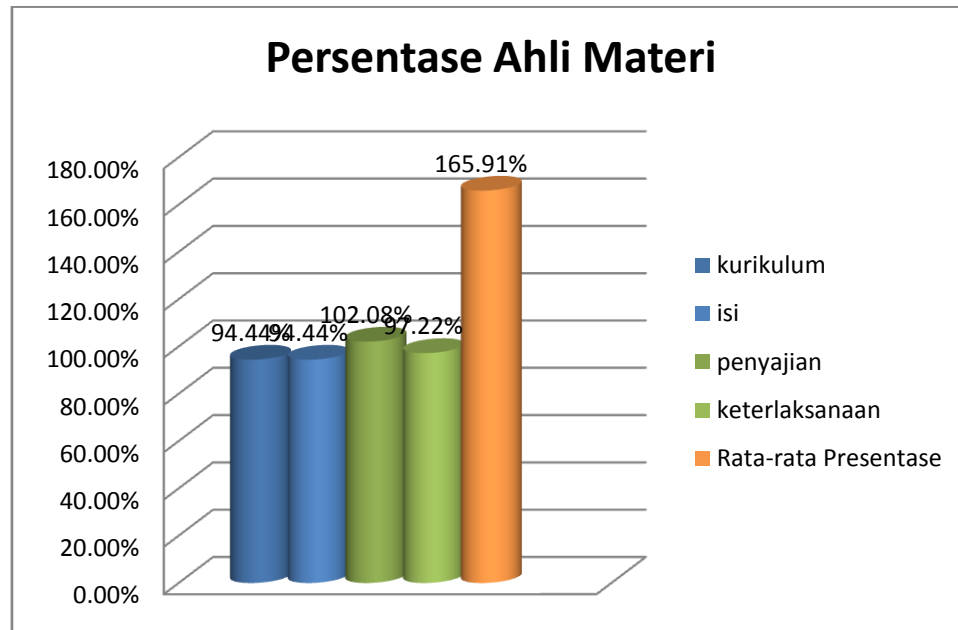
Hasil validasi dan penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5
Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi

AspekPenilaian	Σ X Per Aspek	SkorMaks	Skor %	Katagori
kurikulum	33	36	91,67%	SangatLayak
isi	65	72	90,28%	SangatLayak
penyajian	87	96	90,63%	Sangat Layak
keterlaksanaan	34	36	94,44%	Sangat Layak
Jumlah Total			219	
SkorMaksimal			132	
Persentase			165,91%	
Kriteria			SangatLayak	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli materi diperoleh pada aspek kurikulum memperoleh jumlah 33 dengan skor maksimal 36 serta presentase 94,44%, aspek isi memperoleh jumlah 65 dengan skor maksimal 72 serta presentase 94,44%, aspek penyajian memperoleh jumlah 87 dengan skor maksimal 96 serta presentase 102,08%, dan aspek keterlaksanaan memperoleh jumlah 34 dengan skor maksimal 36 serta presentase 97,22%. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 165,91% dengan kategori sangat layak dari jumlah 219 dengan skor maksimal 132. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan. Selain melewati validasi dengan ahli materi, media yang dikembangkan juga divalidasi oleh ahli media.

Hasil data penilaian validasi ahli materi selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.10 Diagram Penilaian Uji Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli media. Penilaian ahli materi meliputi kondisi fisik, kualitas bahan, *imotion impact*, desain sampul, isi cerita, dan kualitas teknis yang dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada dosen ahli media pada hari Senin, 22 Agustus 2016 di kampus IAIN Raden Intan Lampung dan MIN 2 Negara Saka.

Hasil validasi dan penilaian ahli media dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

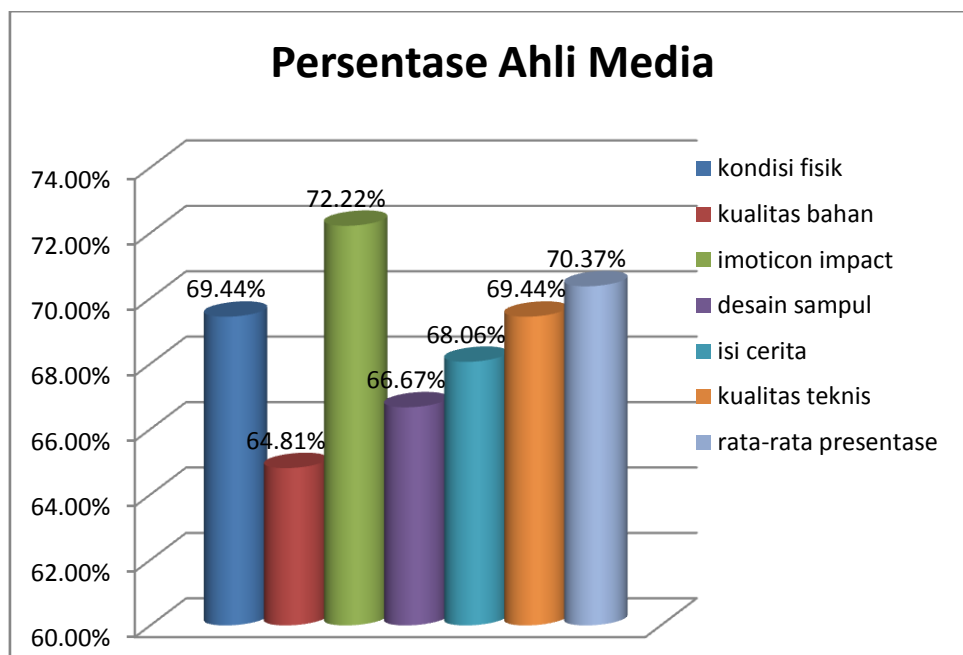
Tabel 4.6
Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kategori
kondisi fisik	25	36	69,44%	Layak
Kualitas bahan	37	54	68,52%	Layak
Imoticon Impact	13	18	72,22%	Layak
Desain sampul	50	72	69,44%	Layak
Isi cerita	51	72	70,83%	Layak
Kualitas teknis	52	72	72,22%	Layak
Jumlah Total			228	
Skor Maksimal			324	
Persentase			70,37%	
Kriteria			Layak	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli media diperoleh pada aspek kondisi fisik memperoleh jumlah 25 dengan skor maksimal 36 serta presentase 69,44%, aspek kualitas bahan memperoleh jumlah 37 dengan skor maksimal 54 serta presentase 64,81%, aspek *imoticon impact* memperoleh jumlah 13 dengan skor maksimal 18 serta presentase 72,22%, aspek desain sampul memperoleh jumlah 50 dengan skor maksimal 72 serta presentase 66,67%, aspek isi cerita memperoleh jumlah 51 dengan skor nilai 72 serta

presentase 68,06%, dan kualitas teknis memperoleh jumlah 52 dengan skor maksimal 72 serta presentase 69,44%. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 70,37% dengan kategori layak dari jumlah 228 dengan skor maksimal 324 Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan dilapangan. Selain melewati validasi dengan ahli media.

Hasil data penilaian validasi ahli media selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut



Gambar 4.11 Diagram Penilaian Uji Ahli Media

3) Validasi Guru

.Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh guru, Penilaian guru meliputi isi,

media pembelajaran, kebahasaan, dan penggunaan yang dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada guru pada hari Rabu, 24 Agustus 2016 di MI Nurul Hidayah Roworejo. Hasil penilaian ahli guru dijabarkan dalam tabel berikut:

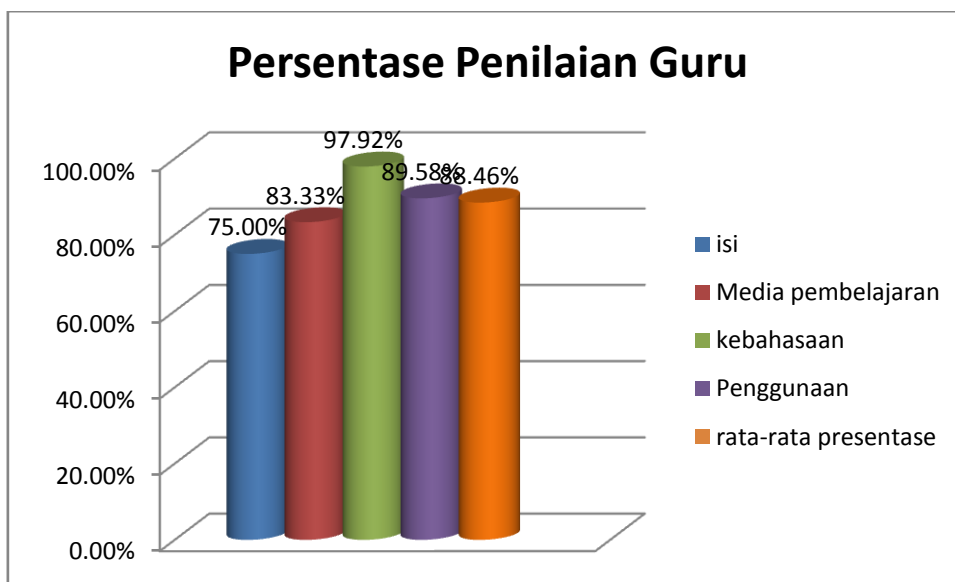
Tabel 4.7
Data Hasil Validasi Penilaian Guru

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kategori
Isi	18	24	75,00%	Layak
Media Pembelajaran	30	36	83,30%	Sangat Layak
Kebahasaan	47	48	97,92%	Sangat Layak
Penggunaan	43	48	89,58%	Sangat Layak
Jumlah Total			138	
Skor Maksimal			156	
Persentase			88,46%	
Kriteria			Sangat layak	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian guru diperoleh pada aspek isi memperoleh jumlah 18 dengan skor maksimal 24 serta persentase 75,00%, aspek media pembelajaran memperoleh jumlah 30 dengan skor maksimal 36 serta persentase 83,33%, aspek kebahasaan memperoleh jumlah 47 dengan

skor maksimal 48 serta presentase 97,92%, dan aspek penggunaan memperoleh jumlah 43 dengan skor maksimal 48 serta presentase 89,58%. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 88,46% dengan kategori sangat layak dari jumlah 138 dengan skor maksimal 156 Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan guru bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan dilapangan.

Hasil data penilaian validasi ahli media selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut



Gambar 4.12 Diagram Penilaian Guru

4. Data Uji Lapangan

Uji lapangan terhadap media komik dilakukan pada peserta didik Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yakni Uji Kelompok Kecil (uji coba terbatas), dan Uji Kelompok Besar (uji coba luas).

a) Data Hasil Uji Kelompok Kecil

Ujicoba terbatas dilakukan dengan mengambil sampel sepuluh orang peserta didik dari kelas IV MI Nurul Hidayah sebagai responden. Peserta didik yang dipilih memiliki tingkat intelektual tinggi, sedang, dan kurang. Penentuan responden dilakukan dengan meminta pertimbangan guru kelas yang bersangkutan. Uji coba terbatas dilakukan pada hari Rabu, 31 Agustus 2016 dengan meminjam salah satu ruang kosong di sekolah.

Peserta didik yang tidak dipilih menjadi responden tetap mengikuti pembelajaran di kelas. Responden diberikan produk media komik untuk dibaca. Setelah responden selesai membaca media, peserta didik diminta memberikan penilaian menggunakan angket.

Tabel 4.8
Data Hasil Uji Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Kategori
Penyajian Materi	239	280	85,36 %	Sangat Layak
Penyajian Media	133	160	83,13 %	Sangat Layak
Bahasa	59	80	73,75	Layak

			%	
Tampilan	71	80	88,75 %	Sangat Layak
Jumlah Total				502
SkorMaksimal				600
Persentase				83,67%
Kriteria				Sangatlayak

Berdasarkan tabel 4.8 hasil respon peserta didik, pada aspek penyajian materi memperoleh jumlah 239 dengan skor maksimal 280 serta persentase 85,36% dalam katagori sangat sangat layak, aspek penyajian media memperoleh jumlah 133 dengan skor maksimal 160 serta persentase 83,13% dalam katagori sangat layak, aspek bahasa memperoleh jumlah 59 dengan skor maksimal 80 serta presentase 73,75 dalam kategori layak, dan aspek tampilan memperoleh jumlah 71 dengan skor maksimal 80 serta presentase 88,76% dalam kategori sangat layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 83.67% dengan kriteria sangat layak

b) Data Hasil Uji Kelompok Besar

Pada tahap uji coba produk terakhir dilakukan uji kelompok besardengan melibatkan seluruh peserta didik kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo. Uji kelompok besar dilakukan pada hari Senin, 05 September 2016 dilakukan di ruang kelas. Jumlah peserta didik dalam satu kelas terdapat dua puluh tujuh peserta didik Seperti tahap sebelumnya, pada tahap uji kelompok besarpeserta didik dibagikan media komik untuk dibaca kemudian peserta

didik diminta memberikan penilaian dengan angket. Hasil penilaian responden pada tahap uji operasional nampak pada tabel berikut

Tabel 4.9
Data Hasil Uji Kelompok Besar

AspekPenilaian	ΣX Per Aspek	SkorMaks	Skor %	Katagori
Penyajian Materi	755	756	99,87%	Sangat Layak
Penyajian Media	430	432	99,54%	Sangat Layak
Bahasa	211	216	97,69%	Sangat Layak
Tampilan	214	216	99,07%	Sangat Layak
Jumlah Total			1610	
SkorMaksimal			1620	
Persentase			99,38%	
Kriteria			Sangatlayak	

Berdasarkan tabel 4.9 hasil respon peserta didik, pada aspek penyajian materi memperoleh jumlah 775 dengan skor maksimal 756 serta persentase 99,87% dalam katagori sangat sangat layak, aspek penyajian media memperoleh jumlah 430 dengan skor maksimal 432 serta persentase 99,54% dalam katagori sangat layak, aspek bahasa memperoleh jumlah 211 dengan skor maksimal 216 serta presentase 97,69% dalam kategori sangat layak, dan

aspek tampilan memperoleh jumlah 214 dengan skor maksimal 80 serta presentase 88,76% dalam kategori sangat layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 99,07% dengan kriteria sangat layak.

5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil dari uji coba produk di lapangan tidak adanya hambatan dalam uji coba produk terhadap tiga ahli materi, tiga ahli media, guru, dan peserta didik karena sudah memenuhi kriteria sangat layak maka dapat dikatakan tidak adanya revisi produk dan dikatakan sudah layak diuji cobakan di lapangan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis komik pada materi koperasi telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penyusunan komik dilakukan dengan membuat gambar manual yang kemudian di-scan dan diolah dengan software Corel Draw X4 dan pewarnaan menggunakan software photoshop. Penelitian pengembangan produk ini dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan, desain produk dan produksi pengembangan, uji validasi, dan uji lapangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media komik ini adalah menghasilkan media komik yang layak untuk pembelajaran, materi yang akan dikembangkan dalam media tersebut mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan Standar Kompetensi mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan

kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi Dasar yang diambil adalah mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Pengembangan materi dalam produk media komik yang berupa dialog cerita koperasi diambil dari berbagai sumber kemudian dirangkum dalam sebuah produk media komik. Komik sebagai media grafis dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan visualisasi dialog cerita koperasi bagi peserta didik sehingga lebih konkret dan menarik bagi peserta didik, komik disusun dalam ilustrasi gambar kartun dengan dilengkapi dengan teks narasi dan dialog.

Media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan oleh penulis diharapkan dapat membantu serta mempermudah peserta didik meningkatkan motivasi dan membantu belajar peserta didik dalam memahami materi koperasi.

1. Penilaian Ahli Materi

Evaluasi/penilaian media pembelajaran dilakukan dua dosen IAIN Raden Intan Lampung dan satu guru MIN 2 Negara Saka. Berdasarkan data pada tabel 4.5 mengenai aspek penilaian kurikulum, diketahui media komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase skor 91,67%, aspek isi pengembangan media komik memperoleh presentase skor 90,28%, aspek penyajian pengembangan media komik memperoleh presentase skor 90,63%, dan aspek keterlaksanaan, pengembangan media komik memperoleh

presentase skor 94,44%, sehingga rata-rata per validator sebesar 165,91%. Sesuai dengan tabel 3.3 produk media komik sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan dilapangan.

2. Penilaian Ahli Media

Evaluasi/penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis komik dilakukan oleh ahli media dalam bidang ilmu komputer dan kesenian. Berdasarkan data pada tabel 4.6 mengenai aspek penilaian kondisi fisik, diketahui media komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase skor 69,44%. aspek kualitas bahan, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 68,52%, aspek *imoticon impact* pengembangan media komik memperoleh presentase skor 72,22%, aspek desain sampul, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 69,44%, aspek isi cerita, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 70,83%, dan aspek kualitas teknis, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 72,22%, sehingga rata-rata per validator sebesar 70,37%. Sesuai dengan tabel 3.3 produk media komik layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan dilapangan.

3. Penilaian Guru

Evaluasi/penilaian media pembelajaran dilakukan tiga guru MI Nurul Hidayah Roworejo. Berdasarkan data pada tabel 4.7 mengenai aspek isi

diketahui media komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase skor 75,00, aspek media pembelajaran pengembangan media komik memperoleh presentase skor 83,33%, aspek kebahasaan pengembangan media komik memperoleh presentase skor 97,92%, dan aspek penggunaan pengembangan media komik memperoleh presentase skor 89,58%, sehingga rata-rata per validator sebesar 88,58%. Sesuai dengan tabel 3.3 produk media komik sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan guru bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan.

4. Penilaian Uji Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk mendapatkan penelitian serta masukan/saran dari calon pengguna kemudian mengidentifikasi kekurangan produk. Responden uji coba kelompok kecil diambil sepuluh orang peserta didik dikelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo.

Berdasarkan hasil tabel 4.8 mengenai uji coba kelompok kecil diperoleh aspek penyajian materi dengan presentase skor 85,36% dalam kategori sangat layak, aspek penyajian media dengan presentase skor 83,13% dalam kategori sangat layak, aspek bahasa dengan presentase 73,75% dalam kategori layak, dan aspek tampilan dengan presentase 88,75% dalam kategori sangat layak. sehingga rata-rata per validator sebesar 83,67%. Sesuai dengan tabel 3.3 produk media komik dikategorikan sangat layak

Berdasarkan hasil tanya jawab selama proses uji kelompok kecil, beberapa peserta didik menganggap peajaran IPS sulit. Peserta didik

cenderung tidak menyukai mata pelajaran IPS. Setelah peserta didik diberikan media komik yang dikembangkan, peserta didik nampak tertarik membaca media tersebut. Antusias dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dengan penggunaan media komik yang dikembangkan. Hal tersebut tampak dari sikap peserta didik yang nampak senang membaca komik. Peserta didik saling berbincang dengan peserta didik lain saling bertukar pendapat mengenai media komik yang dikembangkan.

Setelah selesai membaca media komik, peserta didik diminta memberikan komentar terhadap media yang dikembangkan. komentar peserta didik menunjukkan tanggapan positif. Secara umum peserta didik menyukai media komik yang dikembangkan dikarenakan media komik dapat sangat membantu saat belajar dan menggunakan media komik sangat menyenangkan.

5. Penilaian Uji Kelompok Besar

Tahapan penilaian terakhir terhadap penilaian media komik ialah uji coba kelompok besar yang melibatkan dua puluh tujuh peserta didik MI Nurul Hidayah Roworejo.

Berdasarkan hasil tabel 4.9 mengenai uji coba kelompok besar diperoleh aspek penyajian materi dengan presentase skor 99,87% dalam kategori sangat layak, aspek penyajian media dengan presentase skor 99,54% dalam kategori sangat layak, aspek bahasa dengan presentase 97,67% dalam kategori sangat layak, dan aspek tampilan dengan presentase 99,07% dalam kategori sangat

layak. sehingga rata-rata per validator sebesar 99,07%. Sesuai dengan tabel 3.3 produk media komik dikategorikan sangat layak.

Sama seperti pada uji coba sebelumnya, Ketika ditanya apa ada yang kurang suka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum media dibagikan, ada tujuh peserta didik yang mengangkat jari. Alasan mereka hampir sama, menurut mereka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sulit, membuat peserta didik merasa kurang memiliki motivasi belajar IPS, setelah media komik dibagikan, peserta didik nampak tertarik dan menyukai media komik yang diberikan.

Nampak antusiasme peserta didik dalam membaca media komik yang diberikan cukup tinggi. Sese kali peserta didik berbincang dengan teman sebangku atau teman di dekat tempat duduknya. Motivasi belajar peserta didik tampak meningkat dengan penggunaan media komik yang dikembangkan, komentar peserta didik cukup bervariasi. Namun, secara umum peserta didik menyukai media komik yang dikembangkan, peserta didik mengatakan bahwa belajar menggunakan media komik lebih menyenangkan dibanding mendengarkan penjelasan guru.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta penjelasan rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Kualitas produk media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi berdasarkan hasil validasi 3 ahli materi, 3 ahli media dan 3 guru. Dengan rata-rata skor yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan.
2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi sangat layak dari perhitungan skor total dengan pemberian angket tanggapan peserta didik

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Saran untuk guru

- a. Media pembelajaran berbasis komik diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran
- b. Diharapkan dapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menyusun sendiri media pembelajaran yang menarik

sehingga dapat meningkatkan motivasi, menarik, praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik peserta didik

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan masih perlu di maksimalkan lagi terutama pada pembuatan komik
- b. Media pembelajaran yang sejenis dengan hasil pengembangan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi pembelajaran IPS yang berbeda.
- c. Untuk menguatkan hasil penelitian, diperlukan lanjutan dengan membandingkan antara pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis komik dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran biasa.
- d. Para peneliti yang ingin melakukan penelitian pengembangan perlu memperhatikan sumber daya manusia, waktu pengembangan, tenaga dan fasilitas yang mendukung selama proses penelitian.

C. Penutup

Alhamdulillahirrabbi'l'amin segala puji hanya milik Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan, yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kesempatan yang luar biasa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan yang harus

diperbaiki. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan karya tulis penulis selanjutnya. Semoga sebuah karya sederhana ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sebagai pengalaman yang sangat berharga dan bagi para pembaca pada umumnya.

Amin

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012
- , *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Bafaqih, Khutum, dkk. *Jurnal Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana*, e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan Vol: 3 No: 1, 2015.
- Bakry, Noor Ms. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset, 2012.
- Darmawan, Hikmat. *How To Make Comics Menurut Para Master Komik Dunia*. Jakarta: Bintang Pustaka, 2012.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan terjemah*. Bandung : Examedia Arkanieema, 2009.
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan terjemah*. Jakarta : Darul Sunnah, 2012.
- Febriandari, Efi Eka. *Jurnal Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD*, Jurnal Review Pendidikan Dasar Vol 1 No 1, September 2015.
- Gunawan, Ary H. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta, 2010.
- Hilala, Agustin. *Jurnal Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi Sma Kelas X Materi Struktur Lapisan Kulit Bumi Penelitian di SMA Negeri 1 Kabila, Gorontalo*. F.MIPA: Universitas Negeri Gorontalo, 2014.
- Jamaluddin, Adiwijaya, “Uji Coba Pengembangan Desain Pembelajaran” (On-Line), tersedia <http://jadiwijaya.blog.uns.ac.id/2010/06/06/uji-coba-pengembangan-desain-pembelajaran/> (27 Februari 2016).
- Juanda, Nic kolas Isac, “*Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Ana*”. Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Siwalan Kerto, Surabaya.
- Koendoro, Dwi. Br, *Yuk, Bikin Komik Sambil Ketawa*. Bandung : Mizan Media Utama, 2007.
- Listiyani, Indriana Mei. *Jurnal Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa*

Sma Kelas XI, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. X, No. 2, Tahun 2012.

- Masdiono, Toni. *14 Jurus Membuat Komik Ver.02*, Jakarta : Creative Media, 2014.
- Mularsih, Heni, Karwono. *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Press Group, 2013.
- Nurchahyo, Debie Eko, "Koperasi Dalam Wawasan Sistem Ekonomi Islam". (Online) tersedia di: <http://markdebie.blogspot.co.id/2011/11/koperasi-dalam-wawasan-sistem-ekonomi.html?m=1> (20 Maret 2016).
- Pamuji, Muhammad Bagus. "*Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Smp/Mts Kelas Ix Semester Ganjil*". Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014.
- Pasaribu, Annisa Nurul Aini. "*Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan*". Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014.
- Putra, Nusa. *Research & Development*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Raharjo, Solihatin Etin. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran Ips*. Jakarta : Bumi Aksara, 2008.
- Rohman, Hakim Syaiful. "*Pengembangan Komik IPA Terpadu Tipe Shared Untuk Siswa SMP Kelas VII*". Skripsi Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2013.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sadiman, Arif S. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015.
- Septiana, Ferlita Evelyn Wahyu. *Jurnal Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Kelas VII SMP Pada Materi Pokok Interaksi Makhluh Hidup Dan Lingkungan*, Pendidikan Biologi FKIP Universitas Riau, Juni 2015.
- Subagyo, Joko. *Metode Penelitian Dalam Teori & Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2011.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sunindhia, Ninik Widiyanti. *Koperasi Dan Perekonomian Indonesia*, Jakarta : Rineka Cipta dan Bina Adiaksara, 2003.
- Supardan, Dadang. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi Dan Kurikulum*. Jakarta : Bumi Aksara, 2015.
- Supriyanta, Eko Yuli. *Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentag Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas VII Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*, Yogyakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Agustus 2015.
- Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group, 2014.
- Sutoyo, Leo Agung, *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*, (Jakarta: Departement Pendidikan Nasional. 2001.
- Tamba, Halomoan, Arifin Sitio. *Koperasi Teori dan Praktik*. Jakarta : Erlangga, 2001.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung :Fokusindo Mandiri, 2012.
- Utariyanti, Ismi Fatimatus Zahro, *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pda Materi Sistem Pernafasan Pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang*, Jurnal pendidikan Biologi Indonesia, Volume 1 Nomor 3 2015.
- Waluyanto, Heru Dwi. “*Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pendidikan*”, Jurnal Nirmala Vol. 7, NO. 1, Januari 2005.
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta, 2008.
- Widyatama, Ruri. “*Komik Banjaran Gatotkaca Dalam Chibi Character Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Bagi Anak*”. Skripsi Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang, 2013.
- Wiki, How. “Cara Membuat komik” tersedia <http://id.m.wikihow.com/membuat-komik>, (25 Maret 2016).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 3

**KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA PENELITIAN
TERHADAP GURU IPS MI NURUL HIDAYAH ROWOREJO**

NO	Indikator	Pertanyaan	Nomor Butir Soal
1	Media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran apa saja yang selama ini dipakai dalam proses pembelajaran IPS ? • Apakah media pembelajaran yang dipakai selama ini masih ditemukan kelemahan? 	1 dan 2
2	Penggunaan media	<ul style="list-style-type: none"> • Di sekolah ini, pernahkah menggunakan media pembelajaran IPS dalam proses pembelajaran? 	3
3	Penerapan media pembelajaran berbasis komik	<ul style="list-style-type: none"> • Selama proses pembelajaran, apakah telah menggunakan media pembelajaran berbasis komik? • Menurut, perlukah ada media pembelajaran yang berbasis komik ? 	4 dan 5

Lampiran 4

LEMBAR WAWANCARA GURU IPS MI NURUL HIDAYAH ROWOREJO**Hari/Tanggal : Selasa, 05 Januari 2016****Tempat : MI Nurul Hidayah Roworejo****Nama Guru IPS: Siti Juwariah**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Media pembelajaran apa saja yang selama ini dipakai dalam proses pembelajaran IPS	Media yang digunakan hanya menggunakan buku cetak
2	Apakah media pembelajaran yang dipakai selama ini masih ditemukan kelemahan?	Ya, media pembelajaran yang terbatas pada buku teks , materi yang dibahas penyajiannya kurang menarik dan dimengerti, sehingga kurang memotivasi dan nilai peserta didik masih relatif masih kurang memuaskan. Peserta didik juga kurang tertarik atau tidak merespon pertanyaan yang diberikan sehingga peserta didik banyak uang diam.
3.	Di sekolah ini, pernahkah menggunakan media pembelajaran IPS dalam proses pembelajaran?	Belum pernah, hanya dengan media yg sebisanyadan menggunakan buku teks atau buku cetak, disini ada proyektor tetapi guru tidak bisa menggunakannya sehingga jarang digunakan, waktu yang digunakan untuk mengajarkan IPS pun hanya sedikit jadi tidak sempat menggunakan media.
4.	Selama proses pembelajaran, apakah ibu telah menggunakan media pembelajaran berbasis komik?	Selama ini belum pernah menggunakan media komik untuk pembelajaran.
5.	Menurut ibu, perlukah ada media pembelajaran yang berbasis komik ?	Perlu sekali, karena dengan adanya media komik peserta didik lebih termotivasi dan mampu memahami pembelajarankarena selama ini peserta didik terlihat bosan, kurang tertarik, dan menganggap IPS itu sulit

Roworejo, 5 Januari 2016**Guru Mata Pelajaran IPS****Siti Juwariyah, S.Pd.I****NIP/NIK.**

Lampiran 5

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK MATERI KOPERASI PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

No	Validator	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Ahli Materi	Kurikulum	3	1,2,3
		Isi	6	4,5,6,7,8,9
		Penyajian	8	10,11,12,13,14,15,16,17
		Keterlaksanaan	3	18,19,20
2.	Ahli Media	Kondisi Fisik	2	1,2
		Kualitas Bahan	3	3,4,5
		Imoticon Impact	1	6
		Desain sampul	4	7,8,9,10
		Isi Cerita	4	11,12,13,14
		Kualitas teknis	4	15,16,17,18
3.	Guru	Isi	2	1,2
		Media pembelajaran	3	3,4,5,
		Kebahasaan	4	6,7,8,9
		Penggunaan	4	10,11,12,13
4	Peserta Didik	Penyajian Materi	7	1,2,3,4,5,6,7
		Penyajian Media	4	8,9,10,11
		Bahasa	2	12,13
		Tampilan	2	14,15

Lampiran 6

DAFTAR VALIDATOR MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK**1. Daftar Ahli Materi**

1	Nama	Yulia Siska, M.Pd
	Nip	-
	Instansi	IAIN Raden Intan Lampung
	Bidang keahlian	IPS SD
2	Nama	Baharuddin, M.Pd
	Nip	19810816 200912
	Instansi	IAIN Raden Intan Lampung
	Bidang Keahlian	IPS
3	Nama	Siti Khoiriyah, S.Pd.SD
	Nip	197208162009012004
	Instansi	MIN 2 Negara Saka
	Bidang Keahlian	IPS

2. Daftar Ahli Media

1	Nama	Anton Th, M.Pd
	Nip	-
	Instansi	IAIN Raden Intan Lampung
	Bidang keahlian	Pendidikan Seni
2	Nama	Hario Yudho Negoro, SSN
	Nip	-
	Instansi	-
	Bidang Keahlian	Pendidikan Seni
3	Nama	Masnilawati, S.Ag
	Nip	197008041998032002
	Instansi	MIN 2 Negara Saka
	Bidang Keahlian	Komputer

3. Daftar Guru IPS

1	Nama	Siti Yayuk Samroin, S.Ag., M.Pd.I
	Nip	197210092006042005
	Instansi	MI Nurul Hidayah
	Bidang keahlian	IPS
2	Nama	Maisaroh,S.Pd.I
	Nip	-
	Instansi	MI Nurul Hidayah
	Bidang Keahlian	IPS
3	Nama	Juwariah, S.Pd.I
	Nip	-
	Instansi	MI Nurul Hidayah
	Bidang Keahlian	IPS

FOTO-FOTO SAAT PENELITIAN





